电脑应用和娱乐的第一选择 总第66期

大众软件

2000 01

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM.CN

■专题综述

生机盎然又一年——中国共享软件99年终评点

互联网的尴尬——关注中国首例ISP服务质量案

■实用软件

1999年中国十大优秀共享软件

走近多内码

■硬件评析

千禧年装机指南

品牌的“代价”

■网络时代

网管日记

网虫手册

■专题企划

欧美业界1999年游戏回顾

■前线地带

剑侠情缘Ⅱ

时空英豪

舍命狂奔

■游戏赏析

QUAKE Ⅲ：ARENA——竞技场上的王者

圣战群英传——神圣国度

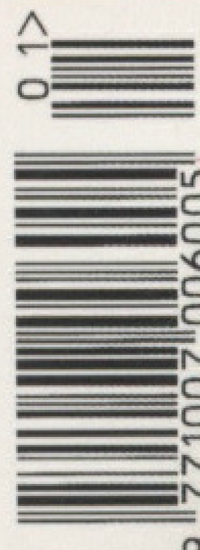
■攻略指引

帝国时代Ⅱ

银色幻想

2000全新改版号

零售价￥：6.5元



ISSN 1007-0060

永远的伊苏

Ys ETERNAL

Ancient Ys Vanished Omen

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码：100089
产品组电话：(010)67136350
零售部电话：(010)67164859
发行部电话：(010)67150982(4、5)-202（302）、67150881
邮购中心电话：(010)82634092、82634107
网址：http://www.popsoft.com.cn
电子函件：chanpin@popsoft.com.cn
全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售

3CD精美典藏版、豪华手册
预定2000年初上市

经典动作角色扮演游戏，赠送图片和音乐设定光盘，包括大量精美图片和未曾公布的乐曲













上海依星电脑软件有限公司授权
北京晶合顺达计算机有限责任公司出品

编辑部报告

在新世纪的曙光之前，我们看到了……啊，是新一期的《大众软件》。我们总是走在时间的前头，当然，杂志不是以光速流通的，所以在遥远的南方和西北，会在曙光出现之后，才看见全新改版的《大众软件》。

第一感觉是什么？厚了，对，沉甸甸的感觉又回到你的手中，比我们以往的任何一期都要沉重，然后呢？封面有了些许的变化，彩页变多了，内文版式变了，栏目划分变了，出现了陌生的新栏目，从来没有出现过的神秘人物（编辑）也纷纷现身，除了手持凶器图谋不轨的Walker同志，其他的您可认得？他们将会在我们的网站上和你们做面对面的交流。

我们的网站已经赶在世纪末之前全新改版，12月10日10:00，新版网站已经全新启航，冠名为“晶合后院”的崭新社区等您入住，大内总管在社区恭迎大驾，每天数千读者在其中聚会，大家都是同道中人，自然把酒言欢至通宵达旦。

由鲲把持的“大众软件产品组”在去年一年中跳票频频，游戏和攻略本屡次延期，招致怨声载道。在新的一年里，鲲提出了改恶从善计划，把“准时”一词列入该组的组员手册第一条，保证不再跳票，如有延期行为，将在10名陪审团成员陪同下，沿京杭大运河，从北京游到杭州去（游泳姿势不限）。

娱乐篇新开通的“中国游戏报道”栏目将聚焦中国游戏市场，为读者介绍每一款在国内上市的游戏，以及业内精彩新闻，此栏目将会在《大众软件CD》和“大众软件网”同步上映，CD中更是包括同期录像，让大家一窥中国游戏业界的内幕故事，在下一期，会有更详尽的深入报道，锁定目标为“目标软件”。

2000年的第5届“大众软件奖”将会与往年不一样，预定8月底举行的第5届“大众软件奖”揭奖仪式恰逢《大众软件》创刊5周年，我们决定小小的庆祝一下。除了提供的奖项比往年更为丰厚外，我们将邀请全国各地的读者和作者共赴盛会，到时候，将邀请国内的厂商、相关媒体和我们的作者、读者共聚一堂，还计划邀请海外的知名游戏制作组到场，相信场面一定会有趣而热闹。其中到会的作者将由读者朋友们选出（每期杂志都附有评刊表，每个评刊表上都有“最喜欢的文章”），读者代表则从参加我们第5届“大众软件奖”系列活动的热心读者中抽取。所以，作者朋友们要多多加油，写出好的文章，读者朋友们要多多参加我们的活动，无论是杂志上，CD上，还是网站上的活动，只要参加就有机会！无论是读者还是作者，每个人都会有很多次的机会，在今年的八月份，来北京，参与我们的盛会。限定名额：30人。

最后，还有一个愿望，籍着网络的飞速发展，期望大众软件能在互联网上建立虚拟编辑部，驱除地域的界限，吸收各地有志于此的高手，共同参与到我们事业中来，至于在地下室埋头工作的小编们，也能回家工作，不再为冬天上班迟到而发愁了。

嗯……还忘了说一句每年都要说的话 **朋友们新年好！**

黑暗@POPSOFT.COM

01

2000.01

(总第66期)



大众软件

主管单位:中国科学技术协会
主办单位:中国科学技术情报学会
编辑出版:《大众软件》杂志社
社　　长:关家麟
副 社 长:刘贯和(常务) 林菁 高庆生
主　　编:高庆生
副 主 编:裘聿纲
法律顾问:陆智敏
编 辑 部:裘聿纲(主任) 常胜(副主任)
李鹏 杨文韬 韩伟 汪澎 王刚
王晨 郭新宇 董汉涛 董超
校　　对:郑佛水 杨卫兰
本期责编:王晨
广 告 部:李诚(主任) 李怀颖 霍虹
发 行 部:陈志刚(主任)
特约读者服务部:晶合顺达计算机公司
张友利(总经理)
封面设计:李靖宇
版式设计:晶合虹彩多媒体软件制作公司
印　　刷:煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号:ISSN 1007-0060 / CN11-3383/TN
发　　行:大众软件发行部
订　　阅:大众软件邮购中心
国外发行:中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
国外发行代号:6209M
广告许可证:京崇工商广字第0036号
邮政编码:100051
通信地址:北京和平门邮局3056信箱
邮购中心:北京海淀区苏州街邮局045信箱
邮政编码:100089
发行部电话:(010)67150982(4、5)-202
采编组电话:(010)67150982(4、5)-207、208
网络组电话:(010)67150982(4、5)-209
广告部电话:(010)67150982(4、5)-203
传　　真:(010)67150983
邮购中心电话:(010)82634107、82634092
读者服务部电话:(010)67164859
网　　址:http://www.popsoft.com.cn
出版日期:2000年1月1日
零 售 价:人民币 6.50元
港　币 13.00元
美　元 4.66元

新闻速递

专题综述

实用软件

硬件评析

网络时代

应用心得

问题交流

读编往来

目录

专题企划

中国游戏报导

前线地带

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书

TOP TEN

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn
合作伙伴	www.263.net

上期要目

虚拟光驱之完全使用手册
STR——让电脑瞬间开机
一个遥远的故事——银色幻想
部落

下期要目

Win98终极指南
新奇电脑硬件专题
古墓丽影IV
轩辕剑III

2000年1月光盘目录

特别赠送：《心跳回忆——表白你的心》简体正式版
新手教程：精雕细琢 系列三
新片大赏：帝国时代 II、亚玛兰斯传说、银色幻想
软件长廊：联众网络游戏完全版 1.26
休闲天地：格斗之王？时装之王？——拳皇99

本刊特约作者

庞大智 佘一兵 赵效民
侯毅 李靖 蔡旋
任良 大胖子 费江枫
程嘉 孟祥军 汪军

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

信息与动态

搜狐团队世纪畅想报告会

1999年12月10日，搜狐公司（SOHU.com）举行题为“探索未来勇敢前行 搜狐团队世纪畅想”的大型报告会，在世纪之交的转折点，共同探讨网络与社会、世界与中国、全球化和数字化经济的发展进程。会上，搜狐首次以精英团队的方阵集体公众亮相。该公司决策层队伍的建立，以及实践操作管理班子的巩固，意味着搜狐从一个新兴创业公司真正向成熟、稳健的国际化企业和品牌的又一次关键性过渡。搜狐公司首席执行官张朝阳在报告中探讨了互联网给人更多的选择权、促进人的现代化，互联网经济是否为泡沫经济，WTO与中国市场化，中西两极交融创造经济奇迹等问题，而且在1999年12月13日至19日，张朝阳还分赴上海、杭州、广州、长沙、香港等地，与当地人士进行了广泛交流。

本刊记者

www.wzclub.com全面开通

日前，全国首家大型软件俱乐部——万众软件俱乐部网站全面开通。该网站的开通为广大软件爱好者提供了更为专业化的交流平台，主要栏目均是针对使用软件过程中常见问题的解决方案而设，包括新品预告、特别推荐精品、升级特区、游戏秘笈区、交流天地等。目前，各大网站均全力进军电子商务，而网上销售首选产品之一就是软件类商品，但各网站上往往没有该类技术含量较高的产品的详细功能介绍，更不用说日后的升级维护等服务。www.wzclub.com则提供了较为专业、详细的介绍，使用户在购买前就能对有关产品有较深的了解，以便更好地服务用户。

本刊记者

实达铭泰迎澳门回归

在澳门回归前夕，北京实达铭泰公司向澳门濠江中学、培华中学和菜农子弟小学赠送了该公司最新研发的价值160万元的软件产品——翻译工具东方快车世纪号和网络工具东方网神世纪号。此次赠送的软件当属国内首批面向21世纪的大众应用软件，其中东方快车世纪号可以让港澳地区的朋友们自如地通过电脑和网络与祖国大陆及世界各地进一步沟通，东方网神——中国网络城有助于港澳地区的人们更方便地走进全球互联网世界。此次大型软件赠送活动对支持澳门的文教建设，促进内地与澳门的文化交流具有很大的现实意义。信息产业部信息化推进司司长宋玲、教育部港澳台办公室主任李海绩、国务院新闻办公室局长王庆存等领导也到会参加了赠送仪式，并对北京实达铭泰公司该举措给予了高度评价，鼓励该公司继续走技术创新之路，不断开发出功能更加先进的优秀产品，为21世纪民族软件产业的腾飞做出贡献。

本刊记者

明星名人网

据透露，中国大陆最早的ICP之一“北京在线”日前已被香港著名的地产“龙头”——明珠兴业集团有限公司并购。以地产、酒店、金融等为主要业务的香港明珠兴业集团在香港乃至整个华人地区享有盛名，1999年3月，明珠兴业集团将其经营重点转向网络和电讯业，此番并购“北京在线”表明该集团将全力进军大陆IT业。香港明珠兴业集团有限公司旗下的明星名人企业有限公司在购入“北京在线”65%的股份后，正式组建STARBOOM CHINA明星名人（中国）有限公司，并定位为新型的网络娱乐公司，将“北京在线”由生活咨询网改建为国内最大的娱乐综合性中文网站——www.starboom.com，覆盖整个大中华地区。改建后该网站将以“明星名人”为主打方向，向大众展示时尚娱乐潮流。据悉，目前国内众多影视、体育、文化名人已与其签约。

本刊记者

KILL百万磁盘换光盘

为了让用户以更高的安全水平进入21世纪，冠群金辰推出以磁盘换光盘的跨世纪安全活动。即数以百万计的KILL老版本用户用旧磁盘产品加99元，便可以在KILL全国各地经销商处换取一套价值260元的光盘版KILL98 for Windows 95/98专用版，从而为迎接21世纪的病毒挑战做好充分的准备。随着操作平台技术的发展，用户对于反病毒软件的要求也越来越高，这就使得反病毒软件的体积越来越大，例如KILL反病毒软件目前的容量大约为10M，其中有8M用于与系统平台底层作无缝连接，另外还有一系列功能模块，显然这已不是普通软盘所能容纳的。同时，系统的复杂化与病毒库的庞大化都需要大容量、易保存、不易被病毒感染的介质——光盘，基于这样的认识，冠群金辰从用户利益出发推出此次活动，希望能以此全面提升国内用户计算机病毒防护体系的整体安全水平。

本刊记者

千禧环环惊喜
美达岁末倾情

深圳美达电子公司于1999年12月15日至2000年1月25日，在全国范围内统一开展“千年等一回”美达超越

6ABD双CPU主板999大行动。在活动期间，凡有意购买该款主板的用户，凭任意型号美达光驱包装盒，均可以人民币999元的千禧惊喜价换购原零售1280元的发烧级超越6ABD主板。同时，所有关注美达的新老用户，均可参加“只需99，幸运拥有”的抽奖活动，在美达主板的任意一个销售点或美达网站按要求填写问卷，就有机会参加定于2000年1月28日举行的抽奖，中奖者将幸运地仅以99元购得此款主板。此次促销的超越6ABD主板是美达自行研发的一款新型双CPU主板，是目前公司的拳头产品。它采用单Slot1加双Socket370转换卡结构，超频性能稳定，可完美地支持Intel双赛扬370的运行，更可兼容单PⅡ/PⅢ或单赛扬，方便了广大用户的选择。

本刊记者

第一届“海虹杯”联众网络象棋大赛

据CNNIC统计，至1999年7月，中国网络用户已突破600万，网民迫切需要丰富的中文网上信息，提高网络应用水平。中国象棋是具有群众基础的棋类运动，为了提高网络应用水平，促进中国象棋文化在互联网上的广泛传播和推广，中国棋院和中公网（http://www.cis.com.cn）决定联合举办第一届“海虹杯”联众网络象棋大赛。本次大赛以中公网旗下的联众网络游戏世界为比赛平台，把迎千禧年活动和网上竞赛结合起来，使网络应用于社会，服务于社会。比赛采用国家体育总局审定的1999年象棋竞赛规则，针对网络比赛的特点，采取在线报名，在线比赛，在线仲裁等全新的方式。本次大赛特设报名网站（http://chess.cis.com.cn），报名时间为1999年12月1日至2000年1月7日晚24:00。比赛时间为1999年12月20日至2000年1月20日，分预赛、复赛和决赛三个阶段进行，比赛优胜选手可以获得丰厚的奖品和中国棋院颁发的授级证书。

本刊记者

政企携手共推财务软件

1999年12月3日，由上海市市委书记黄菊、市委副书记市长徐匡迪率领的上海市代表团在北京市市委书记贾庆林、市长刘淇、副市长林文漪等人的陪同下来到用友软件集团北京总部视察指导，受到了用友集团董事长兼总裁王文京、副总裁吴政平等的热情接待。上海是用友最重要的战略市场，也是中国最重要的市场区域之一。王文京重点介绍了用友集团在上海所取得的发展，与上海市烟草系统、上海市教委、浦东新区管委会、中国工商银行上海市分行等重要企业建立的业务合作，以及近期用友上海分公司荣获“上海市私营企业100强”称号等情况。在汇报中他说：在中国软件行业增长率为30%的良好环境下，有政府政策的大力支持，致力于应用软件开发的用友集团将会有更好的发展机会。另外，王文京特别汇报了用友成功进行股份制改造及公司申请上市的最新进程，用友管理软件公司副总经理朱洪波向几位领导概略汇报了用友软件开发的最新产品：基于互联网，采用Java技术，代表全球最新发展趋势的企业资源计划系统——iERP产品。

本刊记者

Linux受到政府部门青睐

1999年12月6日至9日，由中国科学技术协会主办，中国仪器仪表学会承办，计算机、电子、化工、船舶、铁路等各行业学会联合发起的全国计算机应用联合学术会议在北京科技会堂拉开帷幕。这个研究计算机发展方向，并向各部门和行业提出发展建议的学术会议1999年已是第5届了。本届会议最大的亮点是新兴的操作平台Linux作为重点讨论项目首次在该会议上亮相，世界著名的Linux开发商拓林思公司（TurboLinux）作为国内Linux界的代表参加了此次会议，并在12月8日为与会代表做了主题讲座。Linux亮相此次会议标志着飞速发展的Linux已经受到政府部门和各行业的关注，并为今后在政府和行业领域的进一步发展奠定了基础。Linux自1992年诞生以来，发展神速，目前在全世界已经拥有超过200万的用户，在服务器领域已经占据17%的市场份额，形成了与UNIX、Windows NT三足鼎立的局面。

本刊记者

珠联璧合

中美合资北京彩虹天地信息技术有限公司于1999年12月1日正式挂牌营业，该公司由北京金天地软件发展有限公司和美国彩虹公司共同出资组建。北京金天地公司是中国著名的加密狗生产厂商，于1991年首先在国内推出了基于计算机并口的软件保护装置，而后注册了加密狗的汉字及图形商标。金天地公司现在已经拥有全系列的加密保护产品，并一直占据国内50%至60%的市场份额。美国彩虹公司是世界著名的软件保护产品和网络安全、电子商务服务提供商，其软件加密锁产品去年销售额达1亿美元，占有全球市场的55%。彩虹公司除了著名的圣天诺加密锁以外，还拥有软件驾照授权、在线软件销售、信息通讯加密、电子身份认证、数据文件加密等多种产品和服务优势，目前全世界有100多个国家的30000多家用户使用着彩虹公司的产品。两家公司此番合作，将面向中国市场推出电子商务、网络安全、电子身份认证等多项产品服务。

本刊记者

AMD Athlon 750MHz处理器正式发布

该芯片采用0.18微米工艺制造，芯片面积变小，功耗也大大降低，在美国的德州奥斯汀Fab 25厂生产。在AMD宣布750MHz的Athlon芯片后，包括Compaq、IBM、Gateway、HP在内的世界各大PC厂家纷纷表示支持，Compaq甚至已经有了采用该芯片的PC机出售，只有

DELL依旧紧紧跟随Intel。750MHz Athlon的千颗批发单价为799美元，甚至比Intel最高的PentiumⅢ-733MHz还便宜，后者目前售价为826美元。迫于压力Intel在1999年12月12日对其处理器产品全线降价。AMD还同时发布了主频为533MHz的K6-2芯片，早于Intel 533MHz的Celeron芯片，此前K6-2的最高主频为475MHz。另外有报道称，如果顺利的话，AMD将力争使1GHz的Athlon芯片和Intel的PentiumⅢ-750MHz同时发布，给Intel以最有力的一击。

本刊记者

AMD公司推出K6-Ⅲ 500MHz

AMD公司于1999年12月12日推出500MHz的K6-Ⅲ处理器，延续K6-Ⅲ的产品线。在此之前，Intel曾宣布将在同一天对全线处理器的价格进行下调。AMD表示，它对K6-Ⅲ系列的最高主频产品能赶在新年前上市非常高兴，如果顺利1GHz的Athlon芯片也将提前推出。500MHz K6-Ⅲ芯片仍采用0.25微米工艺制造，内建256kB L2 Cache，100MHz外频。这有可能是AMD的最后一款K6-Ⅲ系列产品，此后在低价桌面处理器市场上，AMD将用0.18微米工艺、集成128KB L2 Cache的K6-2+全面取代K6-2和K6-Ⅲ，其竞争对象为Intel的Celeron产品，0.18微米工艺的K6-Ⅲ+则用于笔记本电脑市场。在中价桌面市场上，AMD则将推出基于Socket A（Socket 462）架构的Athlon处理器，将和Intel基于Socket 370架构的Pentium Ⅲ Coppermine处理器相竞争，Slot A产品计划于2000年中期上市。高端产品上，AMD仍将继续使用Slot A架构。

本刊记者

IBM推出3种全新芯片设计技术

IBM公司在半导体行业会议上发表了3种全新的电脑芯片设计，声称能把芯片体积缩小至较现存任何芯片为小。IBM半导体研究及发展部副总裁Bijan Davari表示，采用这种新技术的芯片应可在一至两年内推出。这种芯片可用于一系列电子设备内，由相对简单的可上网移动电话手机到非常复杂的电脑服务器及工作站均可。第一种芯片同时采用铜芯体管和硅绝缘体（Silicon-on-insulator）技术，这种功能强大的混合技术使半导体能更快处理资料及消耗较少电力，而且线路直径最薄仅0.05微米。由于铜导电效率较现今大部分芯片采用的铝为高，采用新设计的芯片运算速度会非常快速，而且不会过热。第二种芯片采用名为“隐藏垂直芯体管”（Buried Vertical Transistor）的新芯片设计，把芯片平滑的表面改为像梯级般，藉此增加容纳晶体管的面积。这种技术是与德国半导体公司Infineon Technologies共同开发，将用于DRAM芯片，也可用于高性能电脑网络路由器，以提高互联网数据传输效率。第三种是采用铜及硅锗（Silicon Germanium）的芯片，硅锗能提高电子流过晶体管的速度，将用于移动电话等手提无线通讯设备。Davari指出，上述新技术基本上能解决业内在缩小芯片体积方面的困难，如能把连接芯片内晶体管的线路直径缩小至0.1微米或以下，而现在为0.18微米。

本刊记者

Intel证实Pentium Ⅲ Coppermine芯片存在问题

继i820发现内存问题后，Intel又一新推出的主打产品PentiumⅢ Coppermine处理器也被发现存在问题。Intel已经证实，在其部分0.18微米的新型Coppermine处理器中存在以前未被发现的问题，这些Coppermine处理器会在电源上升和下降的循环中间隙性地停止工作。该问题不完全是设计问题，不过这已使外界对Intel一贯自称的高品质制造工艺产生怀疑，其生产线的质量控制程序肯定存在问题。Intel已宣布将在下一批产品中修正这个错误，其间Intel将严格控制该产品的产量和质量。不过Intel并没有表示是否会对已出售的存在问题的Coppermine芯片采取措施，这让人们不禁想到数年前首批Pentium芯片发现问题后Intel的态度。DELL公司日前已宣布，在该问题得到解决以前它将暂时停止销售基于该芯片的CX110 PC系列整机。

本刊记者

大众软件1999年11月软件零售排行榜

应用类

金山词霸2000
金山快译2000
东方网译
独立制片人
超级保镖2000标准版
世纪词王
KILL98
超级解霸5.5
电脑世纪行
KV300+

娱乐类

江湖黄金版
星际争霸（简体中文版）
新绝代双骄
魔法门Ⅵ新版
杀气冲天
仙剑奇侠传世纪回顾版
美少女梦工厂——梦幻精灵
铁甲风暴（简体版）
暗黑破坏神
玩具兵大战Ⅱ（简体中文版）

综合类

大众软件配套光盘（11）	趋势（9）
千典游戏龙Ⅳ	电脑游戏攻略纵横天下
魔法门Ⅶ攻略	千典游戏龙——樱花飞舞Ⅱ
PC世界（3）	电脑爱好者（5）
克藏传补充包	破碎虚空攻略本

精汇系列电脑眼

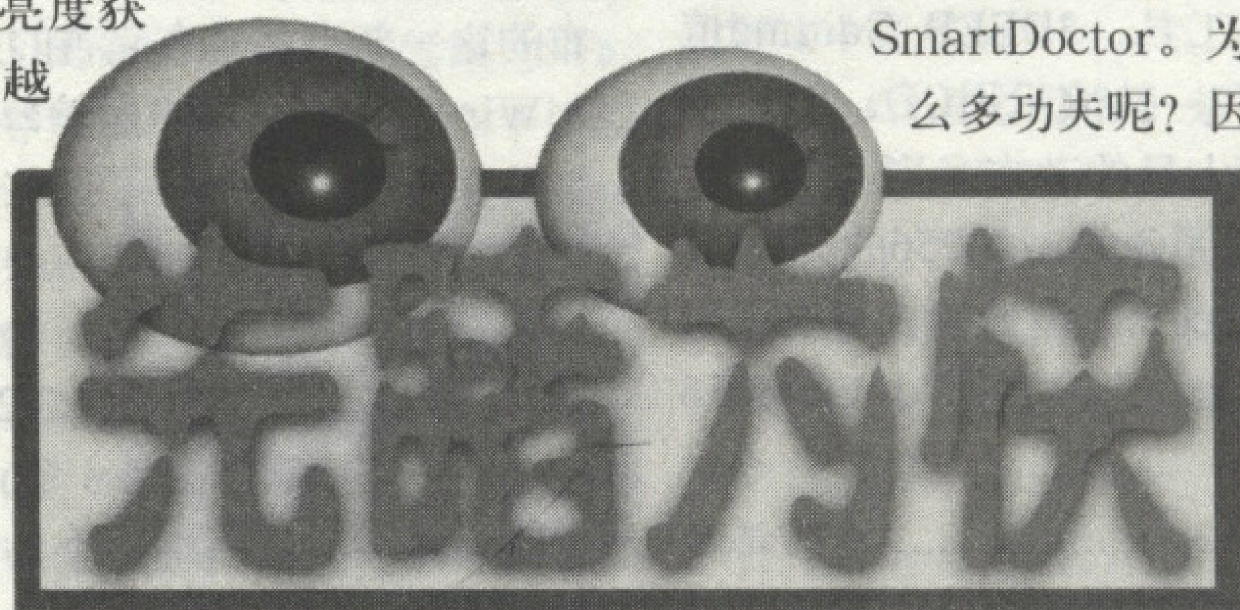
北京机电研究院所属精汇电子公司日前推出了精汇系列电脑眼，可广泛应用于视频会议系统、视频E-mail、网络可视电话、电脑摄影、预警/监控系统和家庭摄像系统等众多领域。该产品集先进CMOS摄像芯片和优美造型于一身，集成度高，并全面支持H.323和H.324协议，支持多种网络平台。其中模拟输出型电脑眼（JHY系列）可直接与电视机、监视器相连，实现电子卫士、数码相机、数字摄像机等诸多功能，还能以30帧/秒的速率实现图像采集。同时，与精汇JHY系列电脑眼配合使用的视频捕捉卡不仅可以接受电脑眼的信号，还可通过它收看录像机的节目，并可录制其它视频信号，可谓一次投资，多方收效。

……本刊记者

Acer 7755c投影机上市

Acer近日在国内推出了新款LCD投影机Acer7755c，以其小体积、高亮度获广泛好评。投影机目前已越来越多地被运用于办公、娱乐、展示及其它公共场所，人们对投影机的要求也越来越高，既要小巧美观方便携带，还要具备高亮度及高清晰度。Acer 7755c仅重4.4公斤，可以放入飞机座位上方的行李架，是一款超便携投影机。Acer 7755c的物理分辨率为1024×768，并投影4:3图像，800ANSI流明，兼容XGA/SXGA/SVGA信号输入。由于使用了先进的P-Si TFT矩形LCD面板工艺，Acer 7755c在显示精度、图片再现和使用寿命等方面均超过了传统的CRT投影机。Acer 7755c支持数字放大，可将画面局部放大至4倍，并可同时接受两个不同计算机源和两个视频源（S-Video和合成视频信号）/两个音频源送来的输入信号。遥控器除包括一个内置的激光指示器外，还有两个比较特殊的功能键FREEZE键和TIMER键，其中前者可以凝结显示画面，暂时保持静止；而使用TIMER键，可以对用户的演示定时，按下这个键，屏幕的左下方就会出现一个倒计时表，当时间减为零时，计时表就会不停闪动，提醒用户时间已到。

……本刊记者



华硕P3C系列主板

在Intel正式推出820芯片组后，华硕电脑近日正式发布了采用i820芯片组的P3C系列新世纪主板。P3C系列主板包括P3C2000、P3C-E、P3C-D、P3C-S四款产品，能满足不同预算和不同应用需要的用户。华硕P3C系列主板支持133MHz和100MHz的系统总线，支持最新的PⅢ处理器（包括1999年底推出的采用Coppermine内核的133MHz外频的PⅢ）。P3C系列主板支持2个高达400MHz的Direct Rambus内存插槽，配合符合AGP2.0规范的AGP 4×显卡（如ASUS AGP-V6600），它们之间的数据传输带宽可达1.66GB/s，这样在处理3D图形时可以把大的纹理直接放在主内存里进行处理，而3D游戏也可以设计出更为庞大更为逼真的场景。另外，P3C系列主板具备Jumper Free BIOS功能，可自由选择由BIOS内部或是由主板上的Jumper调整与设定。先进的STR（Suspend to RAM）省电功能，能在不到10秒钟的时间内自暂停模式恢复成正常运作模式。

……本刊记者

华硕显卡保护新技术

华硕在最新推出的GeForce 256显卡AGP-V6600 Deluxe上采用了一种特殊的散热方法，那就是SmartDoctor。为什么要在显示卡上对散热下这么多功夫呢？因为GeForce 256 GPU集成了2300万个晶体管，工作时将产生大量的热量，如果不采取良好的散热措施将导致严重的后果。所以大多数采用GeForce 256芯片的显卡都用上了散热风扇，可是万一风扇停转怎么办呢？幸好华硕为我们提供了全面保护措施。SmartDoctor包括了Fan RPM Monitoring（风扇速度监测）和OverHeat Protection（过热保护）、AGP Power Level Monitoring（AGP电压监控）、SmartCooling Technology（智能降温技术）以及Dynamic OverClocking Technology（动态超频技术）。SmartDoctor功能是通过AGP-V6600 Deluxe驱动中附带的Samrtcooling软件起作用的，显卡上有专门的硬件负责AGP电压的监控及显卡芯片温度的测量。而动态超频是个新概念，它可以根据工作状态自动调整显卡频率，让你不管什么时候都能在最高效地完成任务的同时最大程度地保护显卡。

……本刊记者

微星顶级BX主板BX Master

为了延续BX主板的生命周期，主板厂商纷纷推出功能加强版的BX主板，微星科技的顶级BX主板BX Master于1999年12月中旬正式上市（该主板大陆地区中文名称在经过有奖征名活动后已定为“千禧星”）。微星BX Master拥有6个PCI插槽，并保留1个ISA槽。它内建有Promise的PDC20262控制芯片，以此支持Ultra DMA/66接口，提供2个DMA66接口。该主板配备4 DIMM，最大

支持1GB内存，2 USB，符合PC'99规范。它还采用了微星的D-LED、SafeBIOS等技术。BX Master其实已在欧美日地区有少量销售，预计价格为台币3500元左右（折合人民币900元），不知在大陆能否以该价格进行销售。

……………………………………………………本刊记者

创新 GeForce 256 Pro

创新DDR内存版本的3D Blaster GeForce Pro显示卡于1999年12月5日开始大量发售，此前只有少量的样品提供给各电脑厂家和IT媒体，这也是全球首款批量上市的DDR版本GeForce 256显卡。DDR版本的3D Blaster GeForce Pro显示卡进一步加强了GeForce 256显示卡的性能，DDR显存的频率高达300MHz，带宽达到了4.8GB/s，而普通SDRAM版本时钟频率最高只有200MHz，带宽仅2.6GB/s。在其它方面，3D Blaster GeForce Pro和普通版本基本相同。据悉，该卡的建议售价为13500元新台币，折合人民币3400元。随卡附赠Sonnetech公司的Colorific校色工具、3DEEP Gamma值设定工具、Evolva Scout游戏和一款演示用CD。Evolva Scout是一个射击游戏，运用了大量的动态光影、即时环境光影反射等效果，很好地运用了GeForce 256的3D运算功能。演示CD中则是专为GeForce 256设计的，可表现出GeForce 256独有功能的High IQ/GeForce 256 Experience Demo CD。

……………………………………………………本刊记者

SONY CD-RW刻录机CRX 140S-B

现在刻录机已经开始成为基本配置了，早期主流的CD-R驱动器已经转变为CD-RW，在高重复使用性的要求下，CD-RW已成为使用者的最爱。目前CD-R的最高刻录速度为12倍速，但价格还很高，目前主流产品还是以6或8倍速为主，而RW方面最高为4倍速。SONY此款CRX 140S-B的CD-R速度为8倍速，RW为4倍速，读取速度为32速，是一款较高速度的主流产品。型号中“S”代表采用SCSI接口，SONY另一款采用IDE接口的产品型号为CDR 140E-B。CRX 140S-B的缓存为4MB，使系统有足够的时间去读取数据。在进退片方式上它采用拖盘式的机构，不支持面板播放功能。该产品配有一本英文硬件安装手册、一张CD-R空白盘、一张格式化好的CD-RW盘，附送CD-Maker正式版刻录软件和音频线一根。

……………………………………………………本刊记者

我形我速3.0中文版

记者从友立资讯股份有限公司北京办事处了解到，该公司著名产品影像处理软件《我形我速》的升级版3.0中文版2000年元月即可全面上市，零售价定为48元。在广泛采纳用户建议的基础上，友立公司对《我形我速2.0》做了多方面的改进，3.0中文版在研发时充分考虑到计算机硬件和外部设备的发展速度，增加了多种强大的功能，使它更加适合目前乃至未来一段时间内的家庭应用。《我形我速》几乎涵盖了家庭图像处理可能涉及的所有方面，在相片的补救修饰方面的表现尤为出色，有些功能已达到了专业水准。另外，《我形我速》在电脑DIY贺卡的制作上也有不俗表现，增加了许多极富创意的模版。据悉，为配合《我形我速3.0》中文版的上市，该公司近期还将举行“挂历DIY”、“我就是我，没有复制品”等一系列应用展示活动。

……………………………………………………本刊记者

CA新一代服务器安全产品——eTrust Access Control

CA日前发布eTrust Access Control 5.0 for Unix和eTrust Access Control 4.1 for Windows NT，它们是采用CA的ACX/ACWNT（SeOS）技术的增强版本。CA发布的这一新产品具有完善的安全策略，它们能够帮助Unix与Windows NT用户保护公司数据与应用程序，禁止非授权的系统访问，具备了这些功能eTrust Access Control将势必成为所有电子商务企业的必备工具。最新发布的eTrust Access Control for Unix 5.0扩展了对HP-UX 11.0、Solaris 7、AIX 4.3.2和IRIX 6.5等最新的64位系统的支持。eTrust Access Control 5.0可从单独一个端点通过图形用户界面实现完全访问控制，从而减少系统管理费用。它还可按职责将人员分成组，从而实现基于职务或工作组成员的安全保护。另外，eTrust Access Control 4.1 for Windows NT允许在企业内观察审核轨迹。

……………………………………………………本刊记者

千禧八部

如今IT业内流行低价软件，一场“红色正版风暴”，开了低价正版软件的先河。然而，你见过8张光盘的海量而价格只有48元的软件吗？平均每张光盘仅6元，即使是D版也不会有此低价。这就是由新月公司给我们带来的《千禧八部》贺岁礼包。现在就来看看《千禧八部》究竟给我们带来了什么。“桌面总动员”集合了大量休闲游戏小品、精彩酷桌布、屏保、魔力图标、幻彩指针、百变开关画面、桌面宠物；“动画全接触”则是一组精心挑选的TV动漫/PS/SS游戏中的精彩情节动画、片头、典藏MTV欣赏；“壁纸千寻Ⅰ/Ⅱ”会聚了一系列各类专栏高分辨率特版壁纸，精彩纷呈；超频是硬件发烧友DIY之所爱，但寻找合适的超频、增强和测试工具却是非常棘手的事情，应运而生的“超频2000Ⅱ”是继“能源基地之超频2000”后，更全面支持硬、软超频的自升级法宝；其它还有“魔音世界”、“访客骑兵”、“软体震裂”等内容。

……………………………………………………本刊记者

无敌战神——大手BH-300智能游戏手柄 热卖中

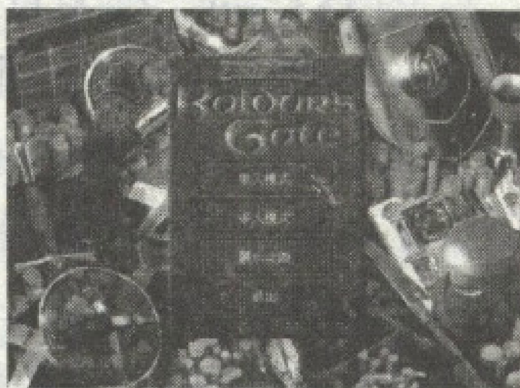
贝翰德是国内率先推出数字化手柄的专业生产厂家。目前，该公司又推出了BH-300智能游戏手柄。该产品采用模拟技术与数字技术相结合的方式，实现了手柄的可编辑功能。它不仅在可编辑功能上达到国外名牌产品的水平，而且降低了成本，使产品价位更为国人所接受。可编辑手柄与传统手柄完全不同，它不仅可以完全替代键盘，还可以自由设置按键功能及组合，并能在不改变游戏进度的状态下中途修改游戏设置。



零售价：95元

博德之门简体中文版 热卖中

AD&D，它被玩家公认为RPG游戏的鼻祖，更被改变成多部小说由于严守AD&D的制式规则，《博德之门》在道具、武器、人物、等级等参数部分，都相当合乎传统的规范。此外，整个游戏共分为七个章节，游戏规则与设定资料都是参考自TSR标准的资料。《博德之门》的画面可以说是目前角色扮演类游戏中最出色的。它所有的地图景物都是整张一体成形绘制而成，而不是拼接而成。再加上游戏引擎所提供的动态光影功能，能够在平面的图形中表现出立体的效果，不但有日夜不同的景致，还加上了暴雨、飘雪等天气阴晴变化效果，使得场景更为丰富真实。游戏中主要的人物角色图形也相当多，不但有相当细腻的动作，造型还会随着所配装备的不同而改变。同时，《博德之门》提供有超过100种的法术，极其华丽眩目。



零售价：198元（5CD）

大富翁世界之旅 热卖中

大富翁类游戏幽默风趣、轻松自在，在各年龄段的玩家中都有很高的口碑。无论是小孩、成年人还是老人，都能从中得到乐趣，因此很适合家庭成员共同娱乐。



宇峻推出的《大富翁世界之旅》中共有十一位不同的全新角色供你选择。他们依照各自所从事的职业划分，每个人都有不同的特点，而且人物造型各异，你可以一眼就知道自己所选择的人物及他们的职业特征。例如千金小姐，外表骄横跋扈，不必为钱操心，谁让她有个有钱的老爸呢？政客则是外表狡诈，假公济私；直销商外表贪婪，牟图暴利；偶像歌手外表靓丽，人气极高……

《大富翁世界之旅》把战场搬到了商界，你面对的是形形色色的“敌人”，你的最终目标就是消灭他们，决不手软。因为这也是个“你死我活”的世界，只不过其中充满了乐趣，你完全可以得意洋洋或是“含笑九泉”了。

零售价：68元

恋爱物语II 热卖中

相信对于喜欢恋爱养成游戏的玩家们来说，一定都还记得《恋爱物语》这一款的杰出作品吧！在《恋爱物语2》中，主人公阑兹同样选择了魔法学院就读。没有想到在这个时候，整个世界在温室效应威力发挥的情况下，开始出现气候异常的现象，间接导致彩虹花不断的生长。如何成功的阻止环境继续恶化下去，于是便成为魔法学员现今的最大责任，阑兹与五位女孩将要如何来化解这个危机呢？

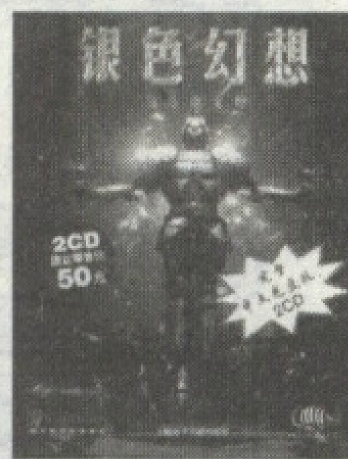


《恋爱物语Ⅱ》是一款相当不错的恋爱养成游戏，它有着讨人喜欢的人物演出与丰富的剧情安排，并且还有着试图将游戏世界更为生活化的高度策划，相信凡是不排斥游玩这类游戏的玩家，都可以在这款游戏里头得到最大的满足！

零售价：38元

银色幻想简体中文版 热卖中

遥远的中世纪，有一个动人的传说……在那个被称为“生命之轮”的魔法世界，邪恶的巫师白银统治着一切，对权力的渴望使他疯狂……为了救出你心爱的妻子，为了驱除邪恶，你和你的伙伴们一起并肩作战……忠诚与背叛，铁血与柔情，银色的世界里你如何选择？



浪漫的爱情故事，邪不胜正的永恒主题，一如神话中王子与公主的美丽传说；《最终幻想Ⅶ》般细腻的画面效果，超过200个的中世纪欧式场景风格各异；50个个性分明的互动人物角色，独具特色的卡通化外形，五位主要人物任你选择操控，一定不会让你失望。

零售价：50元（2CD）



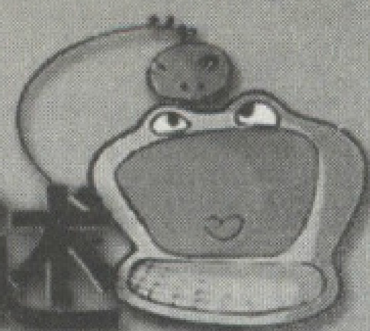
中国共享软件99年终评点

生机盎然又一年

本刊特约记者：东东包 COCO

千禧年已经到来，世纪末的情结仍在每个人的内心深处震颤。在时代转换的风顶浪尖，我们欣喜地看到IT业在中国的发展正以不可思议的速度和力量影响着、改变着、荡涤着我们生活里的每一个层面、每一个角落。互联网的生存准则，数字化的信息标准，通通不以我们意愿为转移扑面而来，让我们迫于呼吸，努力追赶。在国外实力雄厚的软件巨头大军压境和国内环境远未健康有序的双重压力下，中国的软件行业取得了可喜的进步。虽然从商业意义上来说，还未出现如Microsoft、CA、Micromedia等等的行业领导者或与之抗衡的生力军，在前进的道路上还存在这样和那样的问题，但是我们终于有了坚实的一步，一个让人充满憧憬的开端。记得有位希腊的哲人说过，“启蒙的重要性远远胜过真实的战斗”，那么1999年正是这样一个让一群找不到出路的人了解怎样去寻找出路的启蒙的一年。国外的GNU和自由软件的经典文献《大教堂和市集》开始西学东渐，共享软件的概念和梦想也逐步深入人心。原来的程序员前辈们依然或执着或艰难地探索着，而第三代、第四代程序员又迅速崛起，成为一颗颗让我们欣慰不已的新星。互联网的膨胀、普及，使更多才华横溢的中国青年走向了更加广阔的世界，他们在惊喜的同时也带给世界一份惊喜。有活力的生命个体在跳动，有智慧的头脑在思考，一份份的力量慢慢成长起来。于是，借助于网络，借助于新的媒介和载体，谋求合作和尝试新的开发形式，就日益被更多的人所领悟、并学会去与人交流，付诸行动。

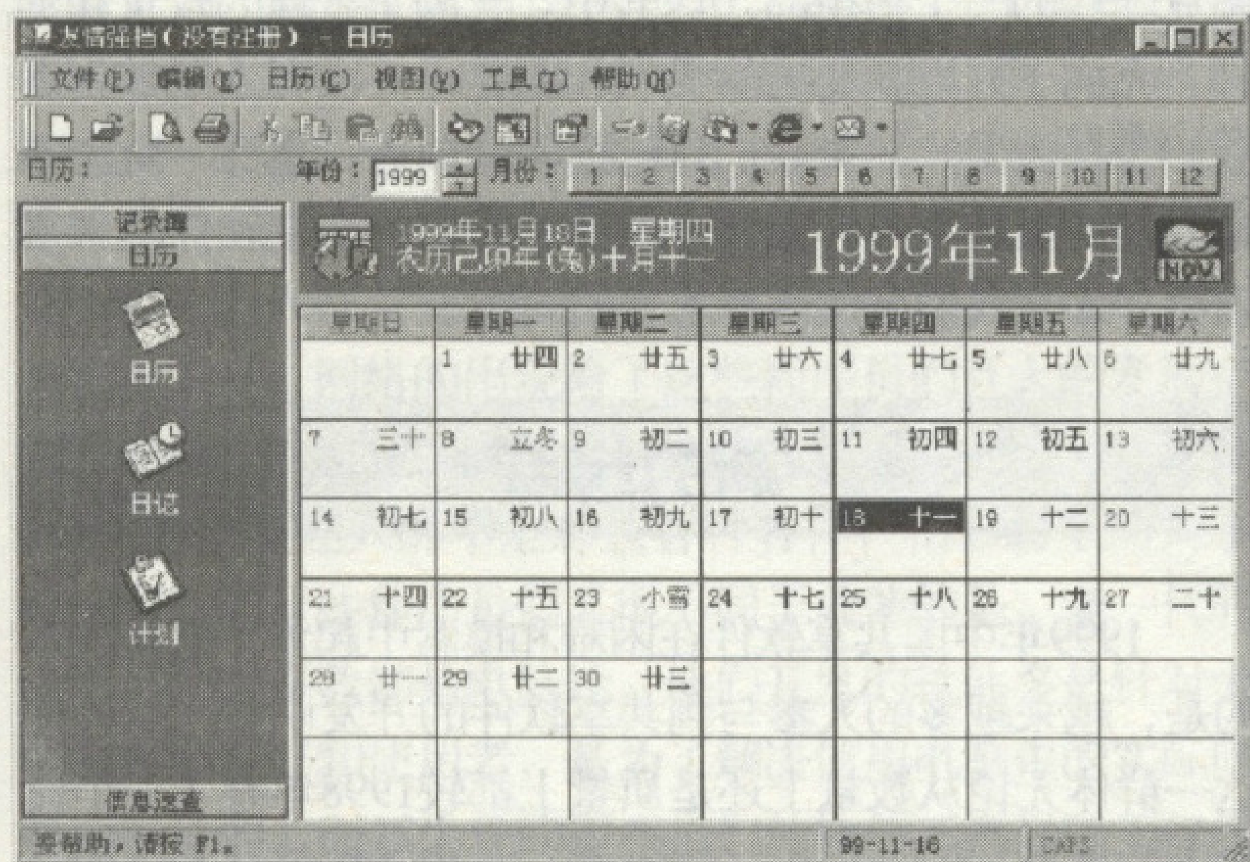
在这样的一种大背景下，中国共享软件的发展和突破在1999年无疑成了行业里一个耀目的亮点。我们不难看到作为商业软件的开发在缺乏资金和系统管理的制约之下，很难有大气磅礴的作品。不少明眼人都知道国内真正有实力的软件公司不多，一般都还类似于小作坊，无法展开系统化的开发，这是他们的致命弱点。不解决这个问题，商业软件的出路就始终在夹缝中生存。世界第二大独立软件公司CA（Computer Associates International Inc.)的掌门人王嘉廉说：“我一直认为中国不仅应有自己的软件，还应该出口软件，成为全球软件市场中的一支重要力量。……中国有优秀的软件人才，但中国缺少的是系统开发能力，软件产品商品化的能力，以及在全球市场经销软件产品的经验。”王先生的意见东东包深表赞同。就目前的形势看，经过过去近20年的积累，中国已经聚集了大批的优秀软件人才，而且软件人才的培养机制也在逐渐完善之中。可以说，我们现在缺的不是人才，而是一种方式，一种能够聚集人才，集成资源，形成一种创造合力的方式。在发展的过程中，我们发现了许多的问题，很多人没有做好，所以倒下了；当然又有另外一批人在接着做。问题的关键在于人才分布的不均衡性，以及对于软件行业和自己本身认识的模糊定位。不知道自己究竟在干什么，不知道自己的出路在哪里，于是我们看到了软件公司里的人频繁的跳槽，看到了一个个闪亮的想法一段时间以后偃旗息鼓，不知所终。我们不禁要问，中国的软件事业只能停留在这种小打小闹的局面上吗？我们不禁要问，中国的软件事业出路在哪里？一年前都还非常稚嫩的共享软件，在1999年中的成长无疑给了我们一个新的启示。正如智能



五笔作者陈虎所说的那样：“我认为共享软件这种形式非常适合于中国这一环境，即一个人只要有一台电脑，就可开始编写自己的梦想。特别是网络的发展更是给共享软件创造了极好的环境和条件，使得共享软件的流通不逊色于专业公司的销售流通。因此在目前的情况下，我国的共享软件将会有一个大的发展，共享软件具有不计成本、升级迅速、使用灵活的特点，这些特点正是许多软件公司所不具备的。虽然共享软件大多数是一个人从事编写，这对编写较大型的软件不合适，但这并不影响编写中小型的各类软件，特别是共享软件的作者都有一种为之献身的精神，这种精神是任何力量都难以与之竞争的。因此可以预计在几年后的市场上现在许多公司的中小软件将会被共享软件所代替。同时共享软件的发展将会促使软件公司推出更好的产品，并且也会培养一批软件人才。”

合作的话题

当然，作为共享软件本身来说，也存在这样或那样的弱点，可是如果我们通过某种方式来加以改变，弱势就能转化成强势，而共享软件本身的优点也许会更加突出。合作无疑是一个值得我们认真研究的话题。在这一年里，有关合作的消息很多，也有很多有益的探索。比如说著名的下载软件网络蚂蚁的作者洪以容就在与其他比较优秀的程序员进行着某种程度的合作，如一些软件爱好者就自发



组织了一个个小团队，在网上形成了一种良好的共同研究的气氛。对于广大使用软件的用户来说，他们更希望看到一个真正为他们的需求考虑的，集成了众多优越性能，容易使用和操作的软件产品。程序员们在某种层面上进行广泛的合作，无疑会带来软件内核和性能的大幅度提升，当然值得大家的肯定和支持。曾经有种说法，说中国人“一个人的时候象条龙，几个人的时候象条虫”，这话虽有点偏颇，但是不无道理。中国人的心态是“与人合作还不如自己一个人干，更加干净利落，精神爽快呢！”所以历史上我们引以为荣的大多是个人英雄和精神偶像，缺少对群体智慧的讴歌和礼赞！我们不得不承认在过去的很多时候，这种民族心态带给了我们很多的快感和愉悦。但是在现在这样一个互联网的时代，竞争和合作是网络世界里两个基本的命题和准则，我们漠视这样的规则，就不可能有什么进步，不可能战胜强大的对手！一个人的力量是极其有限的，无论他再怎么努力，创造出来的东西也会很快被激烈的市场角逐所吞没！面对一个接一个的挑战，除了疲于奔命的升级，再升级，还能有什么选择？这很容易把人的智慧和思维紧紧包裹起来，朝一个非常狭窄的小巷子走进去，而且没有任何转圜的余地！最美丽的思想火花的迸耀，被低层面的机械操作所代替，换来的只是创造力的衰退和革新意识的枯萎，这是一个多么可怕的前景！也许东东包是在这里危言耸听，但是当笔者听说侠客修改器的作者有点不想干了的时候，不管他的真实想法是什么，我只感到心里面有一丝丝的寒气。

可以这样说，只有解决好共享软件作者的合作问题，我们才能有一条真正的现实出路！合作会给我们带来什么巨大的好处呢？第一，有效利用人才资源，避免重复开发和资源浪费！第二，利用互联网的交互性和开放性，让更多的程序员参与进来，在技术上实现最大限度的优化。第三，分工协作，调动每个人的积极性，让每个人都能从事他最感兴趣的那一部分，从而激发他们最大的创造潜能！第四，打破个人创作的壁垒，让同一类的软件能够取长补短，从而开发出集成了所有优点的新软件去与国外的优秀软件竞争。除了电子邮件软件、下载软件这些有很多同类产品的作者们可以进行类似的合作以外，还有很多其他领域的作者可以进行合作的尝试。例如注册表修改器软件如Magic Set和侠客修改器、MP3播放器软件、汉字输入法软件、传真软件和电子阅读器软件等，他们的好多作品都是有一定联系或者根本上就是同一类性质的软件，他们的作者完全可以摒弃个人的小圈子，以建设性的姿态和良好的合作意愿来进行一场真正的联合！与人沟通，不仅能够少走弯路，减轻负担，还可以启发新的点子，何乐而不为呢？当然，还有很多的问题需要我们解决，如具体的合作方式？应该遵循什么样的规则？需要什么中介？他们合作出来的产品走向市场会面临哪些挑战和困难？开发共享软件的合作与开发商业软件的合作有哪些不同和相同的地方等。笔者将与大家一起思考，并在以后与大家一起讨论这些问题。不管怎样，合作与竞争是一个基本的命题，它摆在我们的面前，需要我们作出更有魄力和勇气的决断。分娩的痛苦是难以承受的，但是新生婴儿响亮的啼声带给我们的却是灿烂的希望！

困难和挑战

当我们回头审视前几年中国共享软件的发展历程和成就时，我们不能说感到满意和欣慰。因为真正优秀的国产共享软件屈指可数，Foxmail、Netants、Readbook、网际精灵、Geentea、CCED、快猫加鞭等等共享软件无疑是其中的代表作。可是再往下数，我们就会发现是那么的艰难。国产共享软件不仅数量少，而且精品难寻。就是整个国产软件领域，与世界的前进步伐相比，发展速度也远远不及。我们的类型偏重于杀毒、翻译、中文平台等周边系统，大多数技术含量低，设计水平还不高，特别是人机界面，没有充分考虑到用户的使用习惯和需要，十分简陋而不方便！而且我们的软件市场还没有建立健全的运行机制，软件的发布推广途径不畅，软件开发的延续性较差。这一切，严重阻碍了国产软件的进一步发展，值得认真地思考和总结。

那么国产共享软件不能有较大突破的原因是什么呢？是我们的软件人才匮乏吗？是我们的技术水平特别低下吗？我看不是！有一个很有趣同时又让我感到难以理解的比较，我国的科学家，工程师的数量高于美国65%，但我们的高技术的份额只相当于美国的3.5%，我们的专利技术也只有美国的8%。这说明什么？

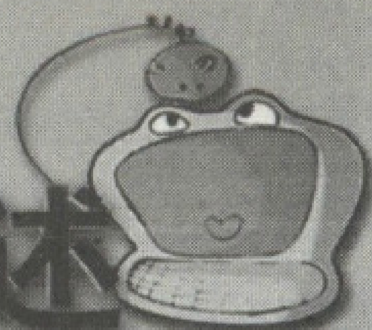
第一、我们的知识技术创新，科研效率非常低下。可是据国家知识产权局统计，近年来我国每年取得的国家级重大科技成果达3万多项，而每年受理的具有较高技术水平的发明专利申请只有1万多件。到1998年底，我国共受理国内发明专利申请11.59万余件，但没有受到保护而白白流失的专利技术起码是它的几倍！这说明，人们对于知识产权和专利保护的意识还没有真正树立起来。而国家对于知识技术转化为生产力的宏观调控机制效率也不高，具体到IT行业来说，盗版软件所占的市场份额是那么巨大，也许很多人已经习惯了买盗版软件，用盗版软件。从某种意义上来说，它的确为中国的计算机知识普及应用，为软件使用者带来了一定的好处（毕竟正版软件的价格过于昂贵），可是从另一个方面，它却是以我国国产软件的发展速度为代价的。许多软件作者的创作热情由于长时间得不到良性的回报，而渐渐冷却！那么，我们得到的和失去的是怎样的一个价值比呢？

第二、力量涣散，没有建立起有效的分工协作和团队组织！很多共享软件的作者在创作自己作品的开始，都是基于一种兴趣上的冲动和技术上的爱好，很少考虑到软件的未来前景和商业出口。这样一来，整个软件的设计流程缺少有目的的控制，常常是干几天歇几日，缺少一种自始至终从用户的角度来处理软件的性能和界面的精神，而设计的产品更新换代也常常无法把握。况且现在很少有人能真的一个人处理掉所有的问题，开发出一个生命周期相对长而且优秀的产品，这往往需要几个人的合作甚至几个团体的合作。这方面，国外的GNU等做得非常出色，他们有自己的纲领性文件，有自己的召集人，有一整套科学有效的协作程序，相比之下，我国的共享软件作者就不太适应这样的开发模式，而一个人做出的成就就有限得多！

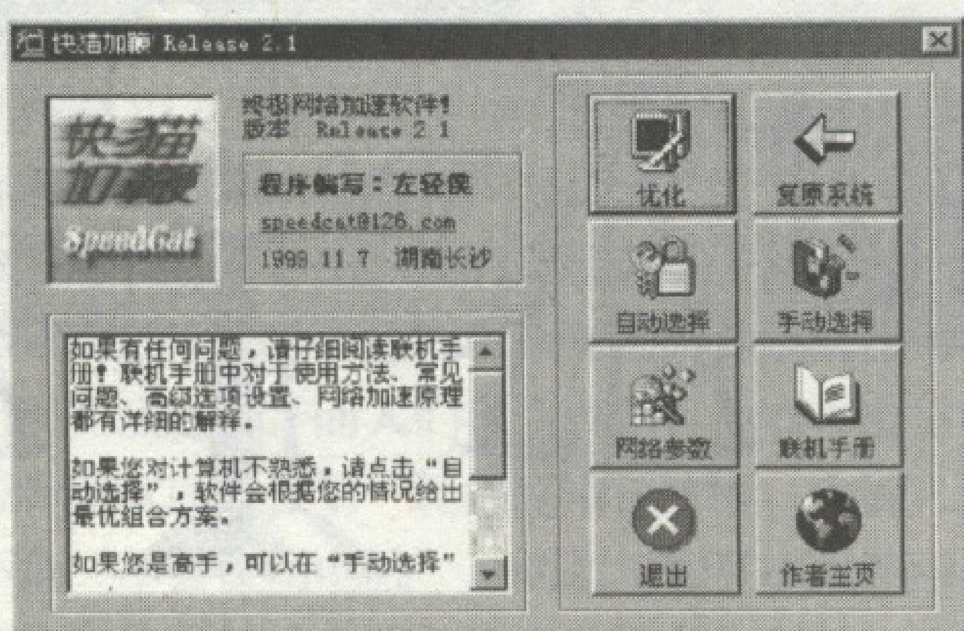
第三、科技和资本的关系没有调整到一个优化的位置！共享软件的作者在一无资金、二无支持的背景下完成作品后，缺乏推广产品的能力，尽管互联网的巨大力量可以使产品的发布轻而易举，但产品的商业化运作是远非VB或者DHTML语言可以破解的。一个人真的能够一方面在清心寡欲地写着程序代码，一方面酒肉穿肠地进行商业炒作吗？我看不能！只有科技专家和资本的管理者结合起来,通过缔造共同的语言来理解相关的商务内涵，才能顺利从事新软件的立项和研发。那么一个共享软件的作者怎样来完成与资本或者商业管理伙伴的寻找和对接呢？这其中是不是需要一些提供这种服务的平台或者机构呢？前不久出台的个人独资法又是不是在征兆着什么呢？不过一切都不能违背共享软件的本色。也不是要将共享软件变质成商业软件的一个衍生品。这其中，充满了智慧的较量和延伸，充满了开辟新通道的勇气和困惑。并没有人能够告诉我们怎样去做，只有我们自己摸索着前进。也许，概念不是我们解决的重点，而共享软件的价值，共享软件的未来出路，才是我们应该认真思考的问题。

新的起点

1999年中国共享软件在困难和摸索中起步。值得庆幸的是，越来越多的人参与到共享软件的开发中来，从而使这一群体无论从数量上还是质量上都较1998年有了一个比较大的发展。Foxmail、Netants、友情强档等过去一两年涌现出来的国产软件的领军人物，继续推出了其改善了功能和界面的新版本，而新的软件作品和软件作者也开始崭露头角。具体来说，中国共享软件的发展有以下几个特点：1.软件作者群更加广泛。他们之中各种职业的人都有，而且年龄参差不齐。2.软件升级迅速。相对于前几年，最近共享软件作者在推出自己的软件后，将其升级的动作越来越快。最快的一两个月就能推出一个新的改良版本。3.软件种类增多。从游戏软件，工具软件，办公软件到最近提出的行业应用软件，种类越来越多。4.共享软件朝着多元化的



方向发展。有向商业软件领域进军的，有向完全自由软件过渡的，有的软件作者愿意或者准备完全公布源代码，如电子日记本和呆呆虫，有的软件作者希望与人合作推出结合几种软件功能的新软件，有的提出了共享软件注册包的概念，即以前是每个软件都要单独注册，而采用注册包机制，只需注册一次，就可以获得几个软件的使用权，可以说这也是一种规模优势。5.不少精明的商人开始看到了其中的商机，已经或者准备进入中国共享软件领域，特别是软件注册代理。比如说8848的共享家园，北京网路的共享软件注册中心，湖南信息港的中国共享软件库以及不少软件下载站点等等。争夺共享软件作者及其资源的战斗，其实早已悄悄拉开了帷幕。这也从一个侧面反映了中国共享软件发展的巨大潜力和可预期的繁荣。



我们看到，随着Internet的发展，新生代的程序员开始诞生，不同于前辈的是，他们是从Internet上走来的。这类程序员本身就是软件的使用者，他们最能了解用户的需要，他们的编程知识从网络上获取、开发团体在Internet上组织、软件通过Internet发布和推广，通过Internet送到每一个用户的电脑中，通过Inetnet以最快的速度获得反馈。网络最大的特点就是公平，没有人能垄断它，每一个人都有机会参与竞争和获得成功，这是最真实的物竞天择。网络的出现给了这些程序员们巨大的发展空间，而他们的出现同时又给网络注入了无限的活力，谁说Internet上最迷人的不是那些各种各样、精彩纷呈的共享软件呢？而这些程序员们又很不同于前辈的是，老一代的程序员绝大多数都是电脑迷，他们开发的软件多是针对大量的电脑爱好和使用者，是为了解决使用电脑中的实际问题而设计的，而新生代的程序员们的软件不再局限于仅仅为使用电脑而开发，随着电脑的普及，它们不再是电脑迷们手中的玩具，而是针对所有家庭成员使用的一种家用电器，在这种情况下就需要很多针对广泛范围内使用的软件，包括电脑迷、电脑用户甚至是对电脑知之甚少的人们。我们看到，在1999年中涌现出了不少好的专业性软件，如将软件下载和管理统一的JetCar、将电子邮件和电子杂志合并的CoolMail、个人家庭财务解决方案的财智家庭理财软件、提供家庭保健知识和帮助的健康快车、能够进行大量高等数学运算的实用计算器、可以跟其他通讯工具结合的超级寻呼通等等，都让我们看到了一个很好的发展前景。他们的编程能力不一定很高，制作的软件略显浮躁并存在一定的Bug，但是他们的创意无疑是最好的，任何一个新的点子都能牢牢抓住和很好地利用，他们所开发的程序不再是局限于为使用电脑而使用。同时我们还看到一些经典的国产软件同样没有停步不前，Foxmail 3.0 Beta 2的推出、NetAnts 2.70 版本功能的加强、友情强档在12月份还做了一次版本的升级，新老软件齐头并进，让我们看到了一种发展的动力。

1999年对于中国共享软件行业发展最为重要的事，莫过于中国共享软件网站(www.cnshare.net)的建立和它几个连续的大动作。作为一个致力于提供国产软件的发布机制和下载评测，推荐优秀的国产软件及其作者和站点，提供软件使用说明、软件论坛、软件开发等服务的权威平台，它首先是制作了中国共享软件的光盘和书，第一次真正收录了绝大多数的国产共享软件的精品，向人们展示了这样一个群体的共同形象和力量。接着中国共享软件网站又免费向几十个共享软件作者提供了主页空间，使他们能够有一个共同的地方可以交流和沟通。在此基础上鼓励和支持了中国行业共享软件网站这一新的概念和模式的建立。同时，为了总结1999年国产软件取得的巨大成绩，回顾共享软件成长和发展的历程，提高软件作者的创作积极性，推动中国共享软件事业能够在新世纪里取得更大发展，中国共享软件网站与《大众软件》编辑部、金山卓越、海阔天空、飞翔鸟软体驿站、软件过山车等友好单位联合举办了“共享之梦”——1999年度中国十大优秀共享软件评奖活动,从12月1日开始到12月底评选出99年十大国产优秀共享软件。这次活动最大的特点在于一改以往评奖、用户参与少的不足，以全新的姿态吸引和欢迎网友的参与，让评出的软件更具有代表性。我们希望在作世纪回眸的时候，国产共享软件的这次盛会将带领我们站在新的起点上，用更加优异的表现让我们的信心更足，让我们的理想更远大!



走好，中国共享软件2000。

互联网的尴尬

——关注中国首例ISP服务质量案

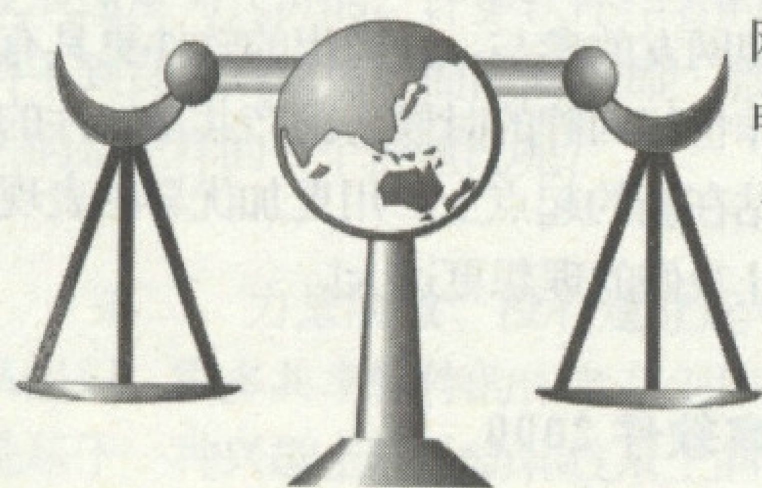
秋沙

编者按：电脑网络化可以说是一种世界化的趋势，在如此猛烈的网络大潮中，中国又怎么可能不受影响，但不论是政府还是普通老百姓对网络的到来都显得准备不足，于是乎关于网络的"新闻"层出不穷，先是让人笑掉大牙的"72小时网络生存"，还有"王蒙等6作家控告北京在线侵权"问题……然后是被炒得沸沸扬扬的"电子商务"、"虚拟社区"，于网络挂上钩的问题总是让人很无奈。政府针对于网络中可能存在的各种问题的立法几近空白，普通市民对于网络的知识也匮乏得可怜，这一切都到了必须改变的时候了！！下文中刊登了对中国首例ISP服务质量案的评述，我想我们要关注的不仅是事件本身，还有它可能有的深远意义！

作为中国400多万网民中的一员，你一定有在线收发电子邮件的经历。如果你使用的是免费信箱，面对邮箱动不动塞满垃圾邮件和重要信件丢失的尴尬，你也许会一忍了之，因为你会不断以邮箱毕竟是免费的理由来安慰自己。但如果你使用的是办理拨号手续时ISP附送的信箱，某天，你突然被告知必须因使用该信箱而交纳数千元的"磁盘储存费"时，你还会一忍了之吗？面对这样的尴尬，大连网民王一楠做出了一个异乎寻常的决定——

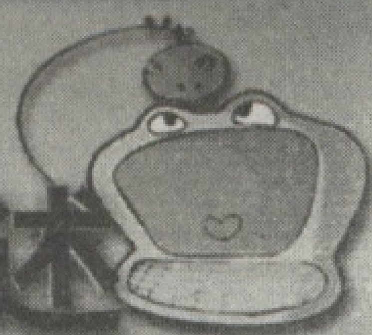
将大连市电信局推上被告席

1998年8月，王一楠在大连市电信局办理拨号手续，成为该局的一名上网用户，从而开始接触互联网。在惊叹网络世界浩如烟海的信息和无与伦比自由的同时，王一楠也十分惊叹自己的网费——每天以近百元的速度递增，而王一楠每天上网也不过1、2两个小时。出于对不断增长的高额网费的疑惑，王一楠与电信局的工作人员进行了初次交涉。经王一楠的允许，工作人员打开了他的信箱，发现信箱中竟留了600多封邮件的拷贝，占用了超量空间。而根据电信局的有关规定，信箱平均每天免费存储1兆字符，超量按0.2元／千字符计费。这样，王一楠就必须交纳近3000元的网费。当被问及信箱中为什么会留有这么多邮件的拷贝时，工作人员称可能是由于收信软件的设置造成的。



回家后，王一楠仔细检查了自己收信软件的有关设置，终于发现，他使用的浏览器Netscape Navigator Gold3.03的菜单里有一个选择项Options，里面有一项Mail and News Preferences，点击后出现设置菜单，在Compsition 里无意在By default, email a copy of outgoing message to: Mail Messages: 后面添入了他自己的电子信箱地址。结果，造成了他自从上网以来发出的所有信件都留了一个拷贝在本地服务器的信箱。

对于所做的这项设置，王一楠认为，虽然自己已具备了作为一个普通用户应具备的基本知识，但相关设置是否会对用户造成巨大损失的问题，明显已超出了自己作为一个普通用户的知识范围。电信局作为自己的服务商，有义务提醒或警告用户设置的后果，但在电信局给他的用户指导材料里根本就没有有关这项设置的相关提醒或警告。所以，王一楠认为电信局在服务中有疏忽责任，他因这项设置产生的全部损失应由电信局承担。于是，王一楠拉自己的一名同学做委托代理人，一纸诉状，将大连市电信局推上了被告席，该案也成为国内ISP服务质量第一案而引起广泛关注。此时，王一楠还是东北财经大学法律系一名大四学生。在走出大学校门之际，他接到了一审判决。法院认为，原告作为消费者选择了被告作为提供服务的经营者，且原告已经知道被告提供服务的价格，故原告接受了服务，就理应支付被告服务费用。原告作为消费者应当努力掌握所需商品或服务的知识和使用技能，正确使用商品，提高自我保护意识，故原告要求被告返还人民币2841.6元的诉讼请求，证据不足，不予支持。案件受理费120元，由原告负担。



虽然败诉，但王一楠并不服输。经过认真准备，他又向法院提起上诉。10月26日下午一点，大连市中级人民法院第五法庭二审开庭审理王一楠ISP服务质量案。这次二审旁听人数之多使法院的工作人员很是吃惊，除了不少新闻媒体的记者之外，王一楠的母校也来了不少校友。王一楠大学时的老师同时也是兼职律师王岩教授则作为委托代理人出现在法庭上。而人们也注意到，大连市电信局局长也在旁听席就座。在第一轮法庭辩论阶段，上诉人认为自己并不是"不会使用电脑"，而是不知道本案所涉及的那个直接决定是否能接受服务的选项设置，因为它不是一般电脑常识。根据《中华人民共和国消费者权益保护法》第八条的规定，消费者享有"知情权"。根据《中华人民共和国计算机信息网络国际联网管理暂行规定》第十二条的规定，电信局也有培训义务，因此电信局应对用户不当设置造成的损失承担赔偿责任。在第二轮法庭辩论阶段，双方当事人就"知情权"的界定展开了辩论。被上诉人电信局认为，电信局已经做了大量的宣传培训工作，尽到了"告知"义务，而上诉人却置之不理，自认为已经掌握了上网的知识，其后果应自己负责。由于双方分歧较大，法庭最后宣布休庭。

起诉美国网景公司?

无论是从法律角度而言，还是从互联网事业的发展角度而言，王一楠的这个"中国ISP服务质量第一案"的深远意义都是不容置疑的。在王一楠与电信局的多次交涉中，电信局都一再声明：你的损失不是由我们的操作失误造成的，而是因你自己的设置失误造成的，同我们无关。我们只提供帐号入网，没有提醒你不该这样做的义务。如果是你Netscape的设置失误，请你找网景公司。

从本案的案情叙述中我们不难得出这样一个法律事实：因为"某人"的过错，使用户的财产权受到了损害。这里的"某人"必定是与案情有关联的三者之一，即用户自己、服务商（电信局）和软件提供者（软件制作商、销售商）之一。问题的关键是找出并证明谁有过错。有关当事人按法律关系排列如下：用户——服务商（电信局）之间，因网络服务产生了消费与服务关系，用户——软件提供者（软件制造商、销售商）因软件买卖产生了消费与服务关系。连接两个消费关系的关键一环是软件，因此这是问题的切入点。基于这样的分析，强烈关注此案的网友们向王一楠建议：不妨打破砂锅打到底，将网景公司列为被告的"第二梯队"，有枣一杆子，没枣一棍子，反正目标也不大，到头来是对是错总得有个说法。但王一楠对于这样的建议却是面带难色：我将电信局拉上法庭就已费尽了周折，如果起诉美国网景公司……，唉！还是挑一个较容易的吧。事实上在Netscape销售商的所在国美国，没有ISP服务商会收取这样的"磁盘储存费"。也就是说，Netscape销售商无法预料ISP服务商们这样或那样的规定会给消费者带来什么"不合理"的"危险"。所以相关提示的义务就应落到该规定的制定者——电信局身上。

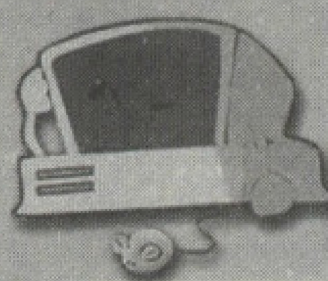
但电信局则从合同的角度出发认为，根据其所提供的证据，电信局和用户构成合同关系，双方的权利义务应当依据合同来确认。电信局的义务应当是为用户主要提供接入服务等，而其权利应是为所提供的服务收取费用。用户的权利是享受接入服务，其义务便是按时缴纳费用。上网软件千差万别，设置各不相同，电信局不可能也没有义务进行详尽指导。王一楠则表示：电信局的《用户入网责任书》作为合同共6个条款，全部规定了用户义务，没有规定用户享有哪些权利，是个不完全的无效格式合同，不符合合同的要件。

另外据王一楠说：电信局曾发现有的用户信件超量并作出相应提示，但该用户表示，信件在服务器上留备份是由于工作的需要。这也就是说，服务商已经认识到超量存贮将会给用户带来加倍的付费，并且服务商也曾提醒过有关用户，那么这好象就可以证明服务商已经意识到在此时负有提醒和警告的义务了。用户则可能有两种情况，一是上面提到的备份为工作需要；另一就是王一楠的这种情况，错误地选择或更改了初始设置。前一种情况不用多说，但我们知道并非每一用户都需要这种服务，因此在发生超量储存时服务商应该有逐一提示，以免更多用户受到损失。

中国互联网事业没有退路

显然，让王一楠感到尴尬的不仅仅是近3000元的网费，将电信局拉上法庭的费尽周折，审判此案的法官坦言自己对电脑知识的知之甚少，都使王一楠很苦恼。而再过几天，王一楠就要踏上出国留学的旅程了，可是由他引发的"中国首例ISP服务质量案"还是久拖未决，这无疑使他又一次深感尴尬。其实，中国的400万网民又何尝不是时时刻刻在感受着尴尬呢？行如蜗牛的上网速度、居高不下的上网收费、严重滞后的体制制约、不尽人意的法制环境，所有这些都使得我们的网民倍感尴尬。

在新世纪的曙光初现之际，中国网民无疑都希望他们未来的网络之旅中少些尴尬，多些快意，不但在网络虚拟世界里与网友们都能融洽相处，在网络之外的现实世界里网友自己也能和相关的软件商和服务商和平共处。到那时，像王一楠那样的尴尬肯定将不复存在。事实上，我们对互联网美好明天的憧憬并不遥远，因为，面对全球汹涌澎湃的信息大潮，面对中国加入WTO后的挑战，中国互联网事业的发展已没有退路。



"共享之梦"——1999年十大优秀中国共享软件

组织单位：《大众软件》编辑部、中国共享软件网站、金山卓越电脑资讯站、海阔天空软件下载站、飞翔鸟软体驿站、瀛海威软件过山车

Internet的发展带给了国产共享软件一个广阔甚至是无限的发展空间，在1999年，由中国共享软件网站和《大众软件》编辑部发起，金山卓越电脑资讯站、海阔天空、飞翔鸟软体驿站、软件过山车等单位联合举办了"共享之梦"——1999年十大优秀中国共享软件评选，我们在将近200种候选软件中进行了精心的挑选，虽然软件的数目还不是很多，但我们也欣喜地看到了它那惊人的发展速度。在活动中，根据网友的投票结果、各大软件下载站点的真实数据，由《大众软件》编辑部和合作站点的编辑们进行了认真的评测推荐，得出了最终的认定结果。

在2000年到来之际，我们评选出15款软件，包括10个大家公认的优秀国产共享软件和5个极具发展潜力的软件。通过本次活动，一方面回顾1999年国产共享软件的成长和发展历程，提高软件作者的创作积极性，肯定他们的劳动价值和成果；另一方面我们也盼望能有更多的软件爱好者参与国产软件的开发和创作，从而推动中国共享软件事业能够在新世纪中取得更大发展。

这次评选是否包括了所有的优秀国产共享软件呢？我们不敢这样说。因为确实还有不少软件很有希望和实力，我们希望这次的落选不会影响作者继续开发和创作的积极性。对于每一个用户来说，他们的心中都会有自己的标准，都会有心目中的十大共享软件。今年的评选已成为历史，而更值得期待的还远未开始，让我们本着合作与自由的精神开始新的征程。我们有理由相信，2000年我们会发现更优秀、更出色的国产共享软件。为了这一天的到来，我们愿与大家共同努力!



本次活动得到了广大共享软件作者和软件用户的热情支持与帮助，他们通过各种方式宣传我们的活动，鼓励网友们积极投票，让大家进一步了解国产共享软件及其作者群体。网友投票评选阶段从1999年12月1日到12月16日15:30分结束，根据投票结果选出40个候选软件，再结合各大软件下载站点所提供的软件下载排行数据，由活动举办站点（中国共享软件网站、金山卓越电脑资讯站、海阔天空下载站、飞翔鸟软体驿站、瀛海威软件过山车）的评委们进行最终裁决。

本次活动共计有212个国产共享软件参与角逐，数万名热情网友们参与了投票与评选，活动累计投票数为20585票，得票数目最多的软件为网络蚂蚁。参与投票的网友都将有机会获得自己最喜欢软件的注册码。

下面请看评选结果:

1999 年度十大优秀中国共享软件

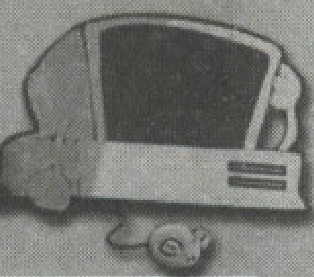
第一名：FoxMail

得票数：1162
得票率：5.64%
类型：电子邮件
作者：张小龙
版本：3.0 Beta 2
主页：http://www.aerofox.com



无论如何，FoxMail都是国产共享软件的骄傲。1997年1月问世的它不断发展完善，越来越得到大家的接受和喜爱，使成千上万的网民认识到电子邮件的魔力，逐渐步入Internet这个神奇的领域。它无论在国内还是国外均有着广泛的用户群，1999年下半年新版的推出更加强了软件的实力。

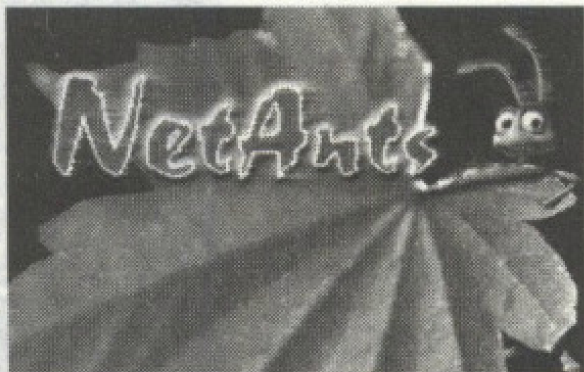
软件特点：短小精悍，速度快，界面简洁大方；功能



齐全，支持各种格式的的邮件，支持多帐户和多用户；内置BIG5与GB码的转换功能，能直接阅读或发送BIG5码的邮件。

第二名：NetAnts

得票数：2911
得票率：14.14%
类型：网络下载
作者：洪以容
版本：1.0 Beta 2.75
主页：http://netants.yeah.net



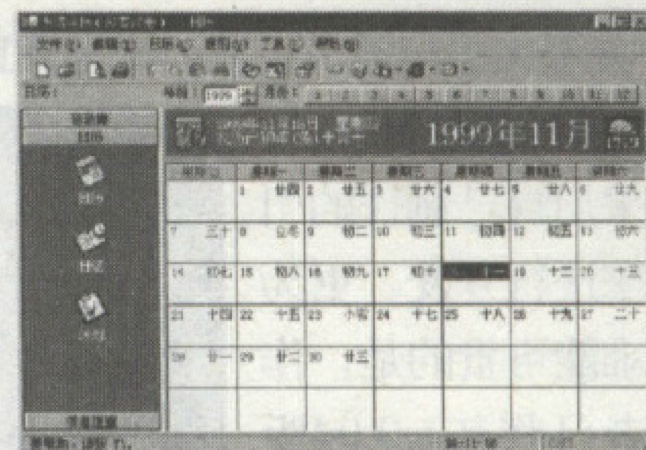
这只可爱的网络小蚂蚁的确为我们这些掐着表上网的网民们节省了不少费用。1998年6月第一版推出，并没有经过任何宣传，只是通过Internet自身就很快在网民们之间传播并被大家接受和喜爱。它所提出的多点续传概念已成为众多国产下载软件中的事实标准。一年多来该软件时刻保持版本的更新，软件在程序编制上的严谨性在国产软件中是不多见的。

软件特点：支持HTTP和FTP协议，如果服务器支持续传，可同时用1至5个连接来下载文件；支持OLE拖放，用户可从浏览器中将链接拖入任务列表；剪贴板自动监视，并可指定将捕获的文件类型；捕捉浏览器的动作，当用户在浏览器中单击链接时，网络蚂蚁将自动激活；支持代理服务器；自动拨号，自动断线，自动关机；手动限速和自动限速下载。

第三名：友情强档

得票数：586
得票率：2.85%
类型：信息助理
作者：尹强
版本：4.02
主页：http://vbzone.yeah.net

友情强档最初的创意是管理个人资料，随着版本不断升级，逐渐提出了一个信息管理的全面解决方案，形成了自己独特的数据组织结构，使用户能很快保存和查询大量资料。它具有符合中国特性的日期组织形式、日记以及计划功能和大量的信息附录，成为中国电脑用户一款不可多得的信息好助理。



软件特点：存储个人信息；为记录创建组；快速方便的查询；与其它通讯簿交换记录；打印记录并随身携带；日历及纪念日；日记和信息速查。

第四名：超级兔仔魔法设置

得票数：2100
得票率：10.20%
类型：系统工具
作者：蔡旋
版本：2.95
主页：http://superr.yeah.net



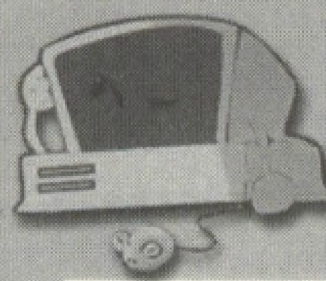
Windows毕竟不是国产的操作系统，在符合国人习惯上有很多不如意的地方。MagicSet利用Windows自身的参数，全面修改系统各个方面，使用户可以很方便地凭借自己的意愿设置Windows。软件的不同版本可以适应Win95/98/NT以及Win2000等不同的操作系统，最新的版本增加了安全性能和注册表清理等功能。随着Windows系统的不断庞大，该软件的前途不可估量。

软件特点：对不同语言的操作系统采用不同的界面；自动运行；添加和删除应用程序；输入法设置；开始菜单设置；启动管理设置；网络设置；硬盘和光驱设置；用户和密码设置；显示效果设置；系统设置；桌面布局设置；历史记录管理；控制面板设置等等。

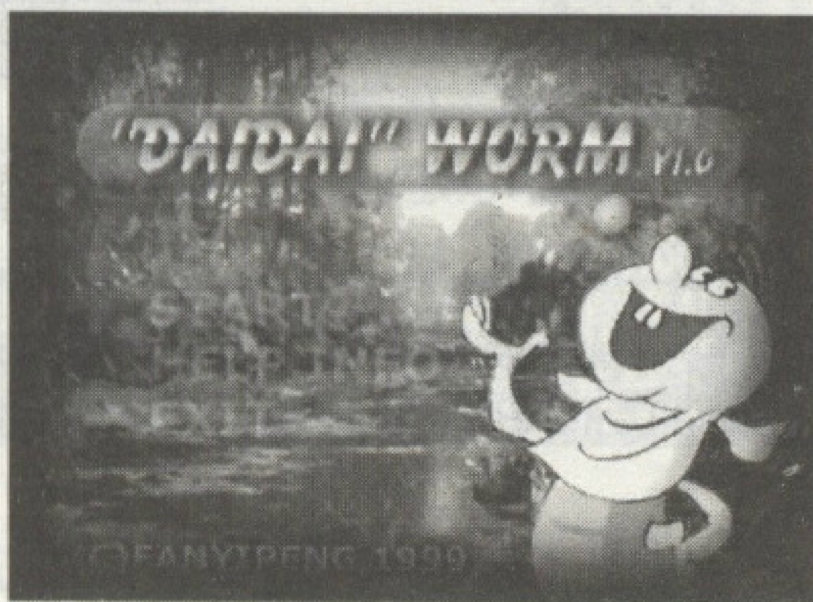
第五名：呆呆虫之豆豆潭

得票数：1232
得票率：5.98%
软件类型：游戏娱乐
软件作者：樊一鹏
软件版本：1.0.04
软件主页：http://freemind.163.net

1999年度国产小游戏的代表之作，与同类游戏软件相比，在技术、效果、可玩性等方面都十分突出。游戏趣



味性很强，老少皆宜。呆呆虫的程序、美工和音乐都有相当的水准，并完全采用自己制作的引擎进行开发。更为难能可贵的是，作者已将其1.0.04版本的源代码完全公开，其开放的胸襟让人钦佩。

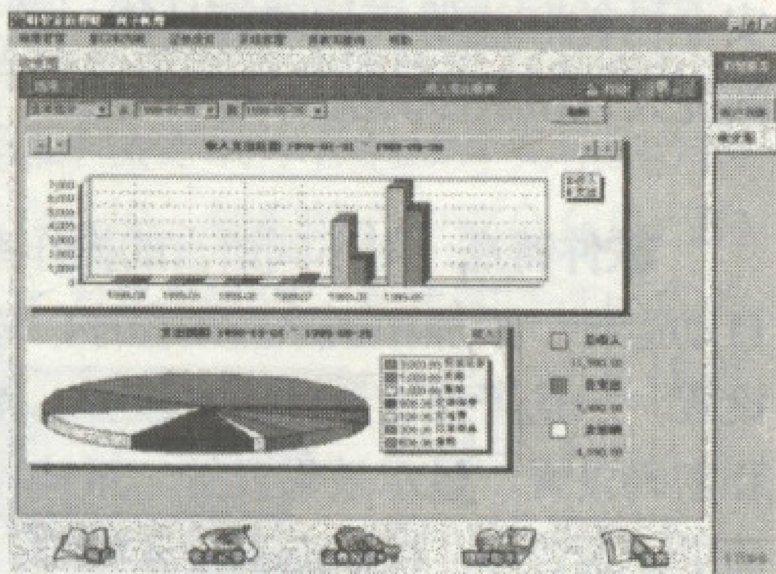


软件特点：出色的音乐和图形效果，体现出作者在多媒体技术领域的造诣；游戏操作简单，容易上手，但因为曲折的故事情节，所以能紧紧抓住玩家的心，是一款十分适合家庭成员休闲娱乐的小游戏。

第六名：财智家庭理财

得票数：884
得票率：4.29%
类型：家政管理
作者：财智软件公司
版本：2.05
软件主页：http://www.imoney.com.cn

我们的生活正在改变：挣钱不再只是工资，我们还拥有股票、债券；我们也不再是仅仅考虑吃饭、穿衣，而有更多的余款选择住房和旅游。证券、信用卡、消费信贷、保险日益普及……在追求更丰裕生活的同时，我们也被更多的选择自由所困扰——怎样才能既省心又合理地安排这些五花八门的收入、消费、储蓄和投资呢？财智家庭理财软件可以帮你解决这些问题。它能全面管理日常收支、储蓄、往来、个人贷款、保险、证券投资，并配有家庭金融顾问功能，是一款实用的共享软件。

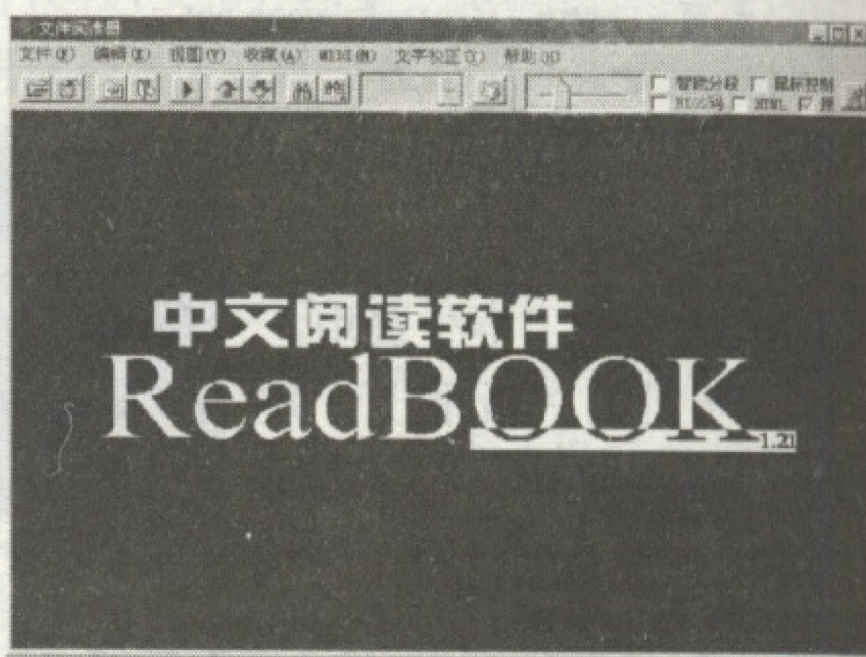


软件特点：专业高效，证券管理、财务收支清晰精确；家庭理财种类齐全；系统级管理方式管理数据文件；数据库备份；数据压缩；多用户密码登录；大量的金融财务背景资料。

第七名：ReadBOOK

得票数：653
得票率：3.17%
类型：电子阅读
作者：余民
版本：1.21
软件主页：http://readbook.126.com

ReadBOOK一度很久没有更新，让人很是为它担心，好在作者终于又在前不久推出了更新版本。这款软件是一个可以在Windows家族（包括Win95/98/NT/Win2000）上运行、用来阅读电子文档的软件，最适合长时间阅读书籍文件。它首先提出了无级滚动播放概念，软件支持不同的外挂插件，包括DirectX支持、功能打印以及语音支持等第三方插件，可以在不改变软件自身的前提下，使功能得到无限制的扩展。



软件特点：自动平滑滚屏，多级调速；支持多种文件格式和GB、BIG5码；直接读取ZIP文件；“智能分段”，将每行硬回车去掉重新排列，但不破坏原有的段落；书签功能；智能记忆；DirectX支持，定制分辨率和色彩数；独创“鼠标控制”，以鼠标的屏幕位置决定滚屏速度；文件预览和病毒防御功能。

第八名：智能五笔

得票数：455
得票率：2.21%
类型：中文输入法
作者：陈虎
版本：4.1
主页：http://znwb.126.com

可以说五笔字型是最有名的汉字录入解决方案了。这些年来，各种版本的五笔录入方法层出不穷，智能五笔

智能五笔	全角	智能陈桥汉字输入系统4.0B版 作者：陈虎	词
<<		E-mail: znwb@public.xa.sn.cn 陈桥主页: http://wb.126.com	>>

要算其中最为出色的一款。它的特点如下：传统五笔字型的升级、方便的词组功能、BIG5与GB码输入的自由切换、支持Win95/98/NT/2000、可输入拼音和常用符号。

软件特点：智能词句输入；完全兼容传统五笔；自动选取重码字词；新颖提示功能；47000海量词库以及方便的词库管理；增加、删除及屏幕取词；自定义混合词组；难字输入；GBK汉字或词组支持；BIG5内码功能支持，随时在GB和BIG5汉字内码之间进行方便地转换；开放的挂接功能，可挂接多种类似于五笔字型的汉字输入方法。

第九名：MyBase

得票数：33

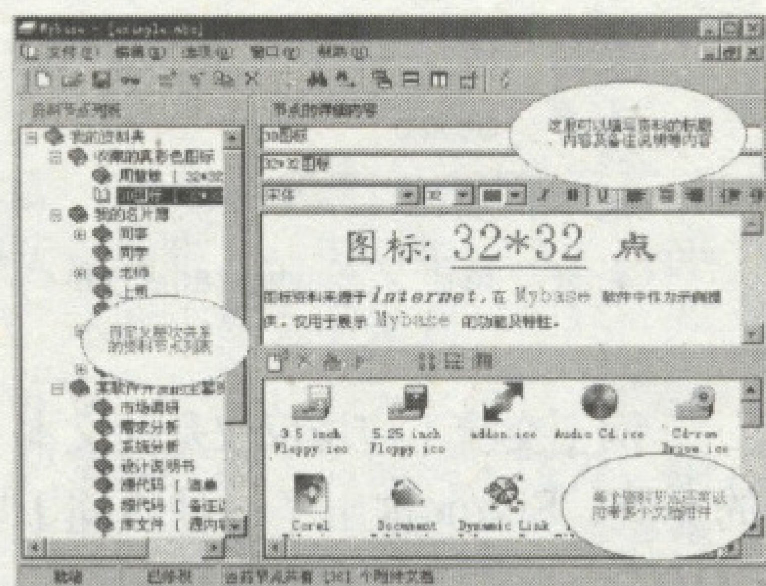
得票率：0.16%

类型：文档管理

作者：王俊姣

版本：1.21

主页：http://junjiao.yeah.net



在我们选出的软件中，MyBase的得票数明显偏低，不过这是因为MyBase在活动举行一段时间后才加入到我们的数据库中，软件最后获得的选票总数为33票，在我们最后的排行榜中位居30名以外。但是经过评委们的使用和综合测试，认为这款软件在各个方面都满足了我们苛刻的评判准则，因此我们还是决定把它推荐给大家。MyBase是一个功能强大且可随心所欲自定义格式及层次关系的通用资料压缩管理器，可用于管理各种各样的信息，如各类文档、磁盘文件、资料、名片、事件、下载的精华、搜集的资料等等，即使是毫无规律的资料，也一样可以管理得有条不紊。MyBase最大的特色是可以把单独的文件像E-mail的附件一样打包保存进数据库中，其快速的查找功能使任何人在任何时候都能够很方便地找到需要的数据。

软件特点：中/英文界面切换；将任何文件打包进库并且对附件进行32位的文档压缩；记事本通讯簿；资料夹文件直接映射为磁盘目录；拖放功能。

第十名：Dial Monitor

得票数：476

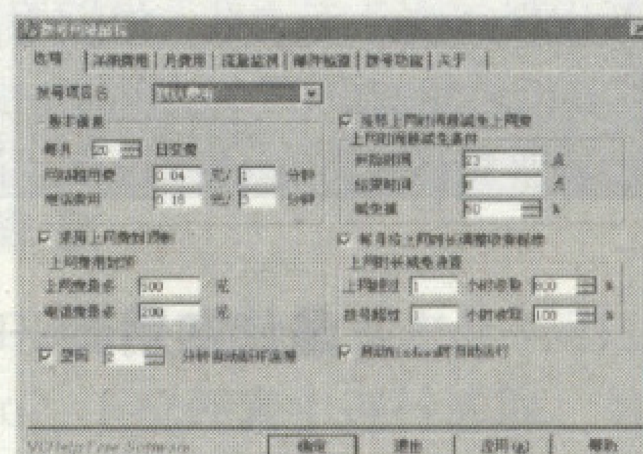
得票率：2.31%

类型：拨号记费

作者：闻怡洋

版本：2.60

主页：http://vchelpdev.csw.cnshare.net



网民的增加必然导致记费软件的增多，如最早的Advanced Dialer、Dial Up等等，但在使用中我们发现它们都存在一些问题，其中最突出的就是软件资源消耗太大，上网（浏览、下载、聊天等）本身就将消耗巨大的系统资源，因此我们需要的是一款智能记费，且资源消耗极小的软件，Dail Monitor恰好能满足你的需要。测试结果表明，软件支持范围广泛，在同类软件中系统资源占用最小。

软件特点：根据用户费率计算；支持按上网时段减免、假日/周末减免、费用封顶；任何方式察看时间段费用；采取项目方式管理不同拨号；HTML及打印导出；可监视网络流量和传送速度；邮件检查；自动重复拨号；最小计费时间单位制设置；快捷方式访问网上资源。

单项奖

最佳界面奖——电子日记本

得票数：363

得票率：1.76%

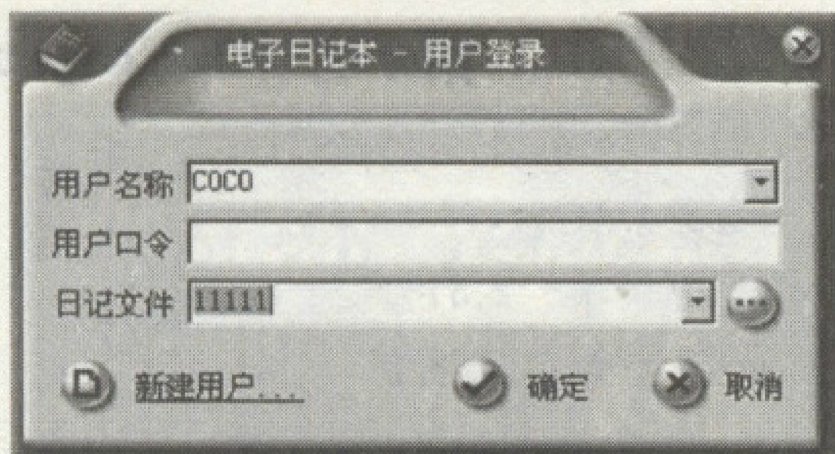
类型：小小工具

作者：郝新庚

版本：1.00 beta 2

主页：http://haoxg.yeah.net

相信很多人还保持着写日记的习惯，现在，你完全可以封存好心爱的日记本了。电子日记本的诞生，为习惯写日记的朋友们提供了另外一种写作方式。它不仅提供日记的录入、编辑等基本功能，还提供诸如全文检索、密码保护、日记打印等许多实用功能。该软件本着“易用至上”的原则，力求利用电脑写作的优点弥补传统日记本的



各种缺陷。软件采用仿Neoplanet的界面，按钮菜单选项清秀漂亮，落落大方。用惯了Windows软件一成不变的界面，它的出现让人有一种清新的感觉。软件界面在注重华丽的同时又兼顾到了实用性，蒙上了透明玻璃球的按钮，随着鼠标的点击和移动不断出现一些动画效果。根据用户的机器配置，它能自动适应640×480和800×600的分辨率调整窗口大小。它让我们感觉到原来使用软件也是一件很快乐的事情。

最佳实用奖——快猫加鞭

得票数：312

得票率：1.51%

类型：网络辅助

作者：左轻侯

版本：2.1

主页：http://onekey.yeah.net

中国的网络速度是每一个网民都不得不面对的烦恼之一，冒着系统崩溃的危险，大家还是很努力地修改注册表、系统参数甚至使用各种网络加速软件，快猫加鞭的出现使得任何一个菜鸟级的用户都可以很方便地进行复杂的参数修改，尤为值得一提的是它还提供恢复功能，使系统能随时恢复到初始的状态。

经过测试，快猫加鞭的确起到了较为明显的网络加速作用，不愧为最好的系统修改类网络加速软件。它的设置、修改项目也是同类软件中最为齐全的，而且还具有使用简便、设置灵活、帮助文件内容丰富等特点。所以它完全有理由得到我们的最高评价。

最佳编程工具奖——JavaScript Editor

得票数：100

得票率：0.49%

类型：网页制作

作者：E-Port小组

版本：2.5

主页：http://e-port.yeah.net

一款优秀的主页JavaScript特效编辑软件，能智能识别脚本语法并以不同的颜色显示；完整的对象、方法和属性，可以随时进行查阅；能分析源码的变量、函数、语句并给予下拉列表快速跳转；完整详细的帮助；大量的JavaScript源代码和对扩展的支持；实时程序调试和快捷的预览等功能，对于熟悉JavaScript的用户来说，能很方便地写出自己的JavaScript特效。

值得一提的是，软件不仅仅为懂得JavaScript的人设计，即使你不懂JavaScript，系统详细全面的帮助文件也能使任何人很快掌握网页特效的制作。

最佳创意奖——Stame豪华版

得票数：94

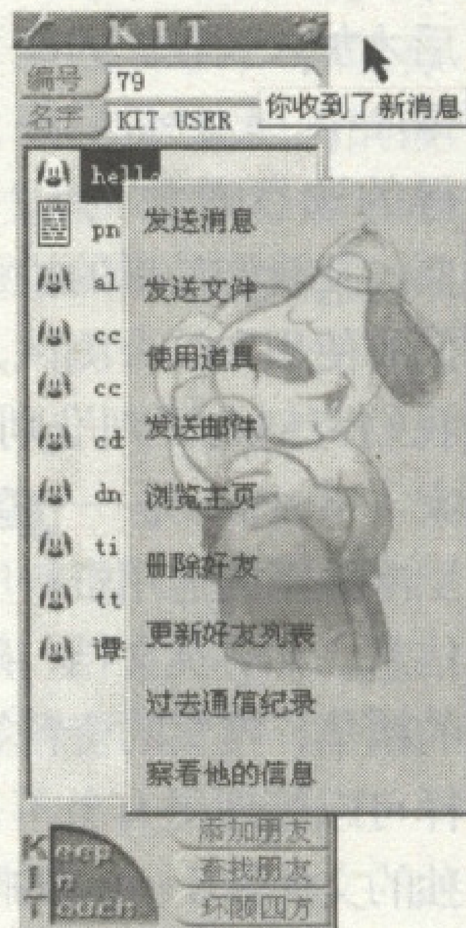
得票率：0.46%

类型：另类软件

作者：Stame

版本：0.92

主页：http://www.stame.com

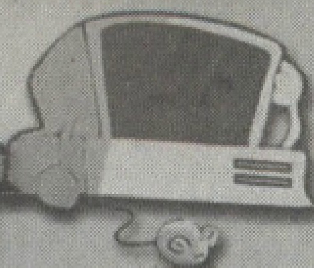


网上交流不应该仅仅是纯文本的交流，Stame推出了一种不同于以往的交流方式：它将图形和娱乐联系起来，把网上交流的人们融入一个共同的虚拟社区，将一段传奇带到每个人身边，你既可以成为故事的观看者也可以自己制造故事。软件提出了一种新型的娱乐方式，将电子宠物从现实世界带入网络，并且提供一个RPG的方式，使人们能够很快地接受并乐此不疲。Stame告诉我们，软件应朝着更加人性化、更加友好的方向发展。

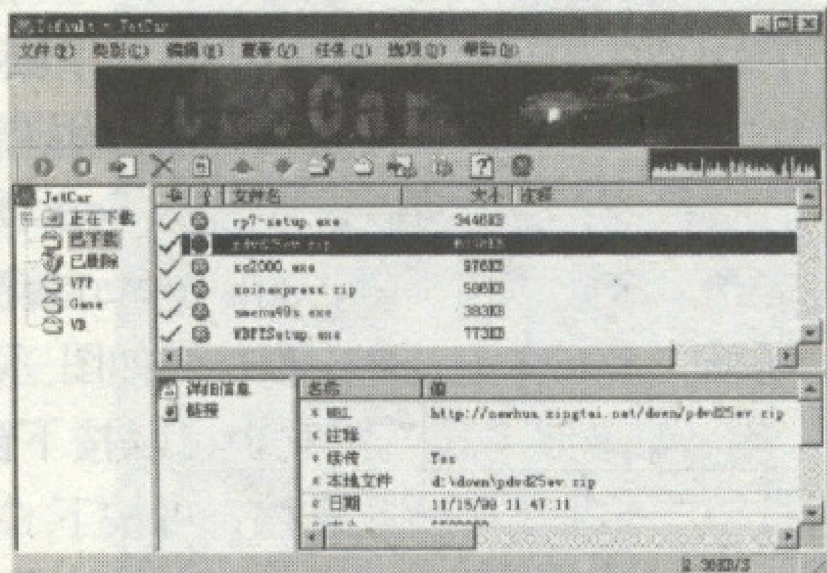
最佳解决方案奖——JetCar

得票数：2236

得票率：10.86%



类型：软件下载
作者：
版本：0.73
主页：http://jetcar.soim.net



JetCar解决了一个软件下载后的大难题——管理，它提供的解决方案可以很方便地将你的软件分门别类放到不同的栏目中，随时查看，其中包括日志以及软件的运行。软件提供的接口使它能随时切换不同语言，下载的速度、安全性以及对不同站点的支持度都相当高，在网民中受到了较大的欢迎。

软件可创建不同的类别，把下载的东西分门别类存放。强大的管理功能包括支持拖拽、更名、添加描述、查找、文件名重复时可自动重命名等等，还可以在下载之前对目标进行管理。

活动花絮

一、累极生幻

评选活动如火如荼，中国共享软件网站的东东包和众位兄弟们都忙得头昏脑胀，一天中午一边写着评测报告一边就睡着了。迷迷糊糊之中来到工作间，发现里面死气沉沉，CoCo趴在桌上，头上有只大蜘蛛在起劲地结着网，几只蟑螂在机箱后面爬来爬去。眼光（我们的小兄弟）周围满地烟头，而他看见我就嘿嘿地傻笑……我的天，人间地狱？！

二、人间蒸发？

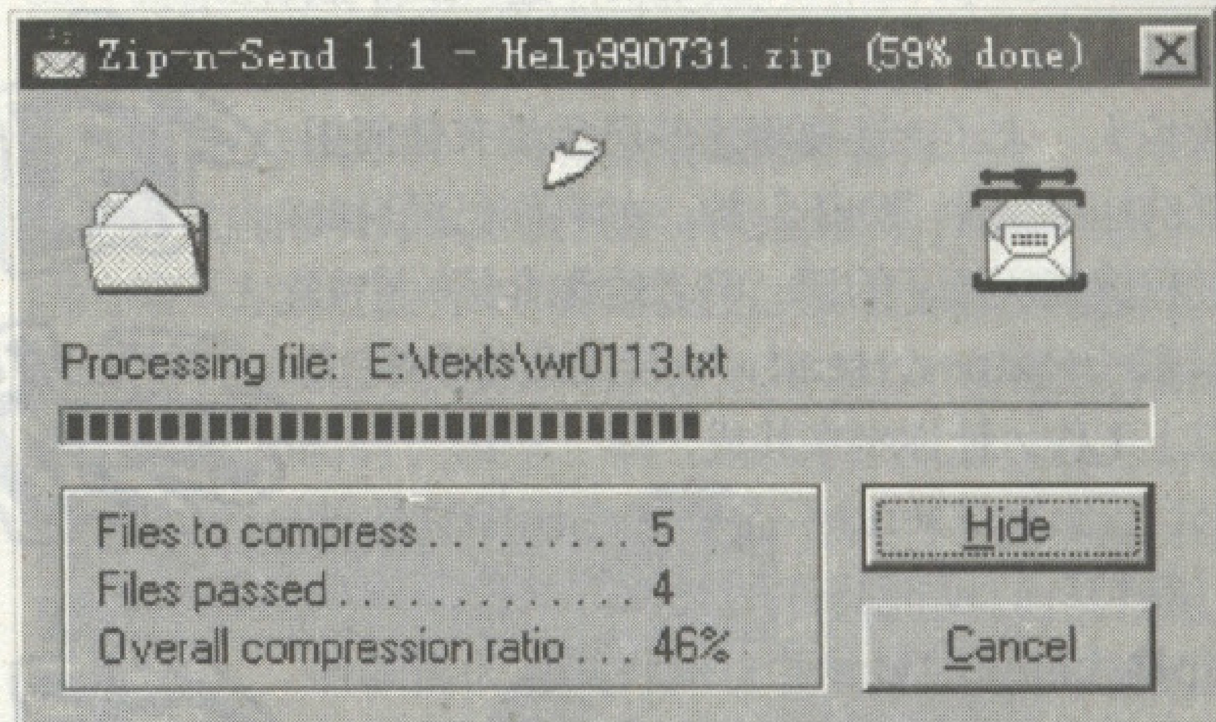
最近有人说我Sean潜水了，眼光竟在网上大喊要在水面上点射我。好吧，我就浮出来给大家说个话吧。Cnshare（中国共享软件网站）的家伙们近来一直追着我要测评报告，还说由于我写得努力再给我加几篇，另外海阔天空的网站管理程序也正在设计之中，真是要命！所以最近跟大家见面的时间少了，今天出来说两句好让大家放心，Sean还没从地球上消失呢！

三、每日一笑

眼光是我们这里的可乐，以前为了提高大家的效率，他都会编一些好笑的笑话，每天通过ICQ发给我们。大家呵呵一笑，干劲倍增。不过最近他的每日一笑没了，做评测做得人严肃多了，整天绷着个苦瓜脸，搞得大家都跟着愁眉苦脸的。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

（上接22页）的文件名，譬如“Sample.zip”，也可以利用程序提供的宏命令定义一个包含日期信息的命名模板，



图三

譬如“$NAME$YYMMDD.zip”等，这些宏命令可以很方便地在“Insert Macro”下拉列表中进行选取。另外，你还可以在文件过滤器（File filers）中定义你不想加入压缩包的文件类型，譬如“exe、dll、vxd”等。

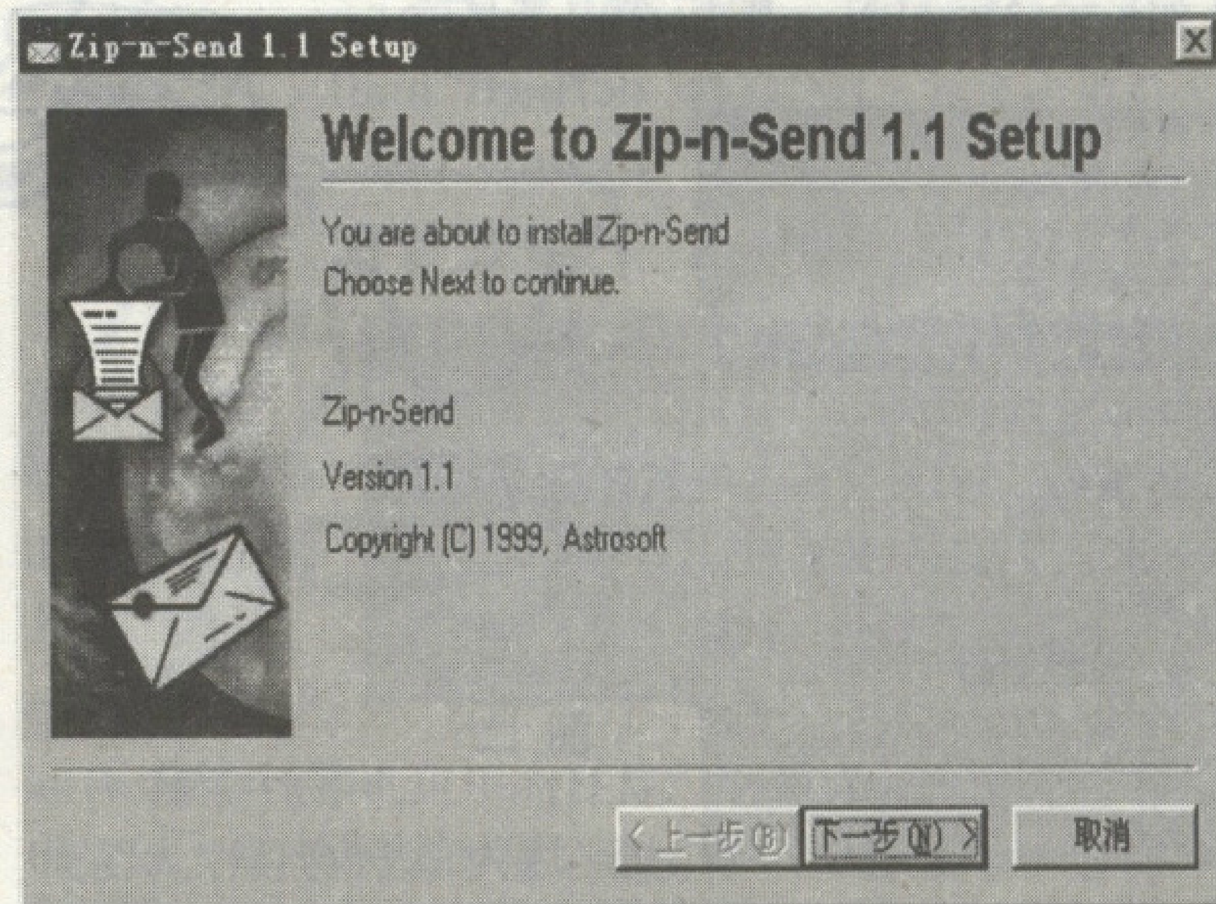
“Temporary archive Files”为临时文件选项。在文件夹位置（Folder location）中可以定义存放临时压缩包文件的目录；在文件夹限制（Folder shrinking）中可以定义临时压缩包文件存放的天数；按下右下角的“Delete Files Now...”按钮可以立即清除这些临时压缩包文件。

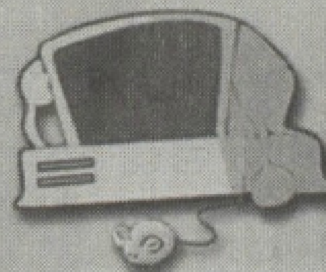
“Mail Clients”为E-mail软件选项，因为跟安装时的选择差别不大，这里就不再赘述。

“About”。这个不用介绍大家也知道是干什么的。

zip-n-send是一个共享软件，不注册也可长期使用，不过会有一些善意的“提醒”。另外，在生成的压缩包中，它还会“白送”给你一个介绍其功能的名为“zipnsend.txt”的小文件，以示与正式版的区别。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。





自动生成邮件的利器——zip-n-send

四川 龚胜

当我们同时向收信人寄送多个文件的时候，通常的做法是先用WinZip等压缩软件将它们“打包”，然后用Outlook Express等E-mail软件建立一个新邮件，再将生成的压缩包作为它的附件发给收信人。末了，还要将这些已经没有任何用处的压缩文件“DEL”掉。如果你已经对此过程感到厌烦了的话，笔者给你介绍一个好东东——zip-n-send，它能自动帮你完成以上工作，让你坐享其成。

zip-n-send不需要其它压缩软件的“帮忙”，就能将你所选取的文件制作成zip格式的压缩包，并自动将其作为新邮件的附件发给收件人，而且不会留下任何“垃圾”。它的下载网址是http://www.newhua.com/down/zipnsend.exe，文件大小仅为296k。安装时需要注意一点的是，如果你没有注册码，就什么都不要填，不然的话程序会拒绝安装。安装接近尾声时，屏幕上会出现如图一

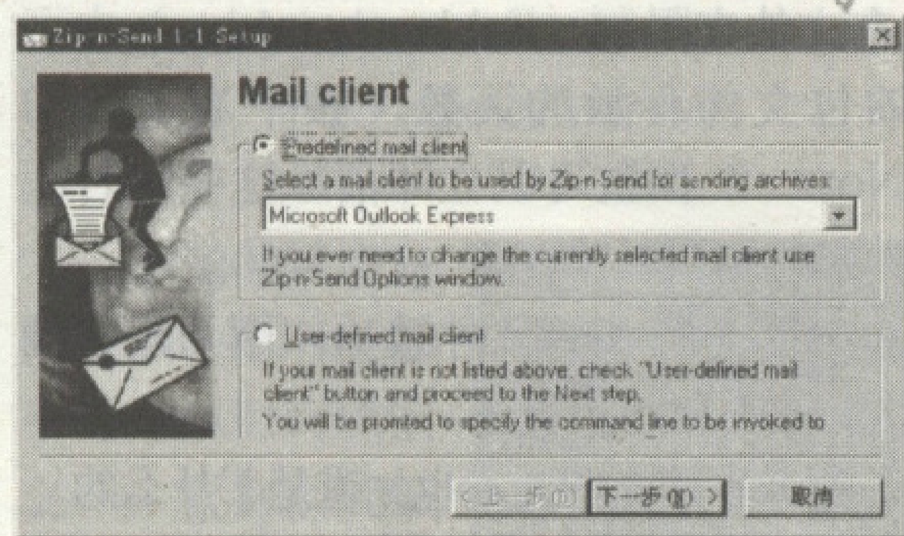


图 一

所示的对话框。

选中“Predefined mail client”可使用程序预设的一些E-mail软件，缺省为“Microsoft Outlook Express”。如果你使用的E-mail软件在预设中没有列出来（如FoxMail），则应选中“User-defined mail client”项，手动进行配置。

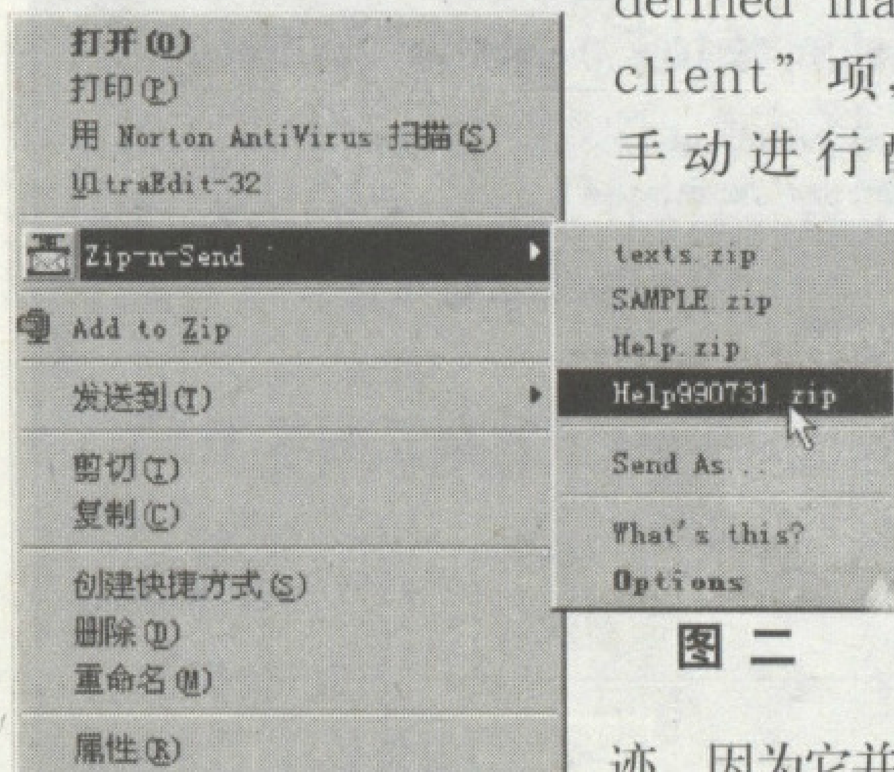


图 二

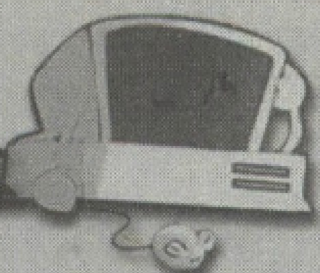
安装完成以后，你不会在桌面上和“开始”菜单中找到zip-n-send的踪迹，因为它并没有自己独立的界面。你可以按以下的方法来调用它：选取欲作为附件发送的文档，按下鼠标右键，在弹出的菜单中你会看到有zip-n-send这么一栏，进入其子菜单（如图二），

上面的四排内容是程序提供的一些默认压缩包文件名，它们的命名依据分别来自：1.当前的目录名；2.选定文档中使用率最高的文件名；3.鼠标右击时所处位置的文件名；4.自定义命名模板。如果这些文件名都不能让你满意的话，就只好选择“Send AS...”另外再给它起个名字了。接下来，zip-n-send就会对这些文件进行压缩，桌面上有一个小窗口（如图三）显示其进程，

如果你不想看到它，可以按下窗口上的“Hide”按钮；如果要中断此进程，可按下“Cancel”按钮。在压缩包生成以后，会出现一个“注册提醒”框，不要理会它，按下“OK”后，zip-n-send就会利用你安装时所选的E-mail软件自动生成一封新邮件，并将该压缩包添加于附件栏中。你只需在邮件中填上收件人的E-mail地址，就可以将此邮件发送出去了，而完成这些工作无须启动你的E-mail软件。

选择右键菜单中的“Options”项，可以对zip-n-send进行一些设置，其中：

“General Settings”为主要选项。在参数（Preferences）中可选的有：在右键菜单中显示zip-n-send的图标（Show zip-n-send icon on a context menu）、中断压缩进程时需要确认（Ask for a confirmation on Cancel job）、隐藏压缩进程显示窗口（Hide progress dialog on Start job）、用较低的优先级完成压缩任务（Perform compression with low priority）。在默认压缩包文件名命名依据（Suggested archive names）下共有四个选项，因前面已经提到过，这里就只讲一下如何制作自己的命名模板（User-defined file name）：你可以在输入框中写入一个固定（下转21页）



走近多内码

云中鹤工作室 孤帆

如今，越来越多的人进入了国际互联网。浏览网页、收发E-Mail，互联网给我们带来了高速与方便。但是，相信很多人都遇到过一些不知所云的“天书”，此时你是否觉得有些不知所措呢？不要紧，这就是笔者今天要介绍的多内码及其工具。相信读过本文之后，你一定会有所收获的。

在这篇文章中，笔者将先较为详细地介绍一下有关多内码的基本概念、几种较常用的内码以及多内码带来的麻烦；然后，对目前较为流行的以及具有里程碑意义的多内码软件进行较为全面的介绍与评测比较；最后，对多内码软件进行一个简略的展望。

好了，让我们开始吧!

一、有关多内码的基本知识

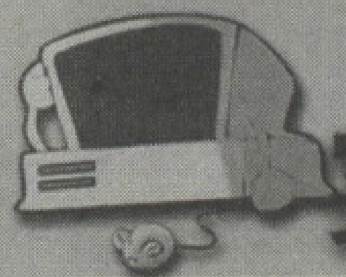
可能有些读者会说：我为什么要了解什么内码呢，只要会用内码工具不就得了？这句话不完全对，因为没有必要的知识，就很难用好工具。而且，读下去你就会知道，工具并不是万能的，只有拥有了一定的知识，才能处理工具失效时的情况，才能明白工具为何会失效以及如何判断工具的好坏。（当然，如果你坚持的话，也可跳过这一部分而直接浏览后面的评测部分。）

众所周知，计算机内部的所有信息都是采用二进制数来表示的。表示英语字符有世界通用的ASCII码，汉字当然也要用一种编码来表示。也就是说，所有的汉字在计算机内部也不过是一串数字而已。例如，汉字“啊”在计算机内部一般用十六进制数“B0A1”表示，而“阿”则为“B0A2”。这样的数，就称为汉字的内码。如此，每个汉字都有一个数（内码）与之一一对应，这种一一对应的预定方案，就是汉字的编码方案。目前，国内使用的汉字系统和几乎所有的应用软件都使用国家标准GB2312-80（简称GB）内码。

那么，汉字“啊”在计算机内部是否一定要使用“B0A1”来表示呢？答案是否定的。实际上，一个汉字在计算机内部用什么数值表示，完全取决于编码方案，不同的编码方案可能有不同的表达方式。比如港台地区最常用的汉字编码方案是BIG5，它与GB2312-80截然不同。在使用BIG5码时，汉字“啊”的内码为“B0DA”。显然，不同的编码方案在计算机内部表示汉字的方式并不相同。

除了GB与BIG5之外，世界上还有很多种汉字的编码方案。仅我国制订的国家标准就有10来种，台湾省还单独制订了多种汉字编码方案。日本和韩国也都使用部分汉字，因此也制订了不少汉字编码方案。大部分编码在制订时仅考虑了本国和本地区的使用情况，台湾省制订的汉字编码主要是繁体字，而日本和韩国制订的汉字编码也只包含本国使用的汉字。为解决多种内码并存所带来的问题，国际标准化组织根据中日韩现有编码方案和汉字的使用情况，制订了包含中日韩三国文字的字符集，即ISO-10646，也称Unicode或CJK（Chinese、Japanese、Korean）汉字集。这个汉字集被简单地称作大字符集。但由于该编码方案在计算机上实现比较困难，而且与原先使用的编码和软件不兼容，因此至今尚未被广泛使用。

随着计算机应用的日益广泛和地区间交流的增加，使用大字符集的需求越来越迫切，于是GBK扩展标准字



符集产生了。该字符集与GB兼容，大量基于GB的文件和软件都可直接在GBK下使用和运行。同时，该字符集还包含了ISO-10646中已有的汉字，并自行扩充了101个汉字。

台湾省的汉字编码种类很多，主要是因为在八十年代早期各个公司都自行研制自己的汉字系统和汉字编码。流行下来的主要有BIG5、TCA、CNS、ETEN和IBM 5550几种。其中使用最广泛的是BIG5。

日文内码种类也很多，但主要的两种是JIS和Shift-JIS。这两种编码包含的汉字和符号的数量相同，而且排列顺序也完全一致，只是在计算机上的表达方式不同而已。因此，根据一个汉字在一种编码中的内码，可以推算出它在另一种编码中的内码。

韩文内码主要是KSC 5601一种，比较统一。它的特点是除了汉字以外，包含了2000多个韩文字符。

很显然，不同的国家和地区使用不同的汉字编码方案，势必会引发许多问题。出现这些问题的原因主要是不同编码在计算机内表达汉字的方式不同，而传统的汉字系统或中文平台都只能支持一种内码。也就是说，如果两个汉字系统所支持的内码不同，那么它们之间便不能交换中文文件或其它中文信息（其结果是一篇某一内码的文件在支持另一内码的平台上被显示成一片乱码）。这种情况使得跨地区之间的信息交换非常困难，在互联网迅速普及的今天，这一问题显得尤为突出。

与之相关的其它一些问题如简体汉字和繁体汉字的转换问题、多种内码同屏显示等，都是在使用互联网或进行信息交流时经常遇到的问题。

解决这一问题的一种方法是让所有的中文用户都使用一种大字符集内码，但这很难在短时间内实现，原因如前所述。更何况，在使用互联网时还会遇到网络7位内码的困扰。

互联网上的许多服务器使用的是UNIX操作系统，其中有一部分只能处理7位字符（即ASCII中128个字符）。而汉字是采用8位字符来表示的，这就势必会导致汉字内码的最高位丢失，从而产生信息传输错误。为了解决这一问题，人们提出了网络7位内码的方案。所谓7位方案，就是传输的数据都采用7位字符的方式。我们知道，汉字内码与英文内码的区别就在于汉字内码的最高位（第8位）为1。采用7位方案后，如何区别汉字与英文呢？人们使用了一种控制字符，当要发送的文字是汉字时，就在该串汉字之前插入一个控制字符，通知系统：“喂，接下来的是汉字，别搞错噢！”当该串汉字发送完毕后，再在该串汉字之后插入一个控制字符，通知系统：“汉字已传输完毕，接下来的是标准的ASCII字符了！”如此，汉字的网络传输就完美地解决了。在众多的网络7位编码方案中，使用较为普遍的是大名鼎鼎的HZ编码方案。

显然，这导致了另一个问题的出现——当接收方收到该文件时，他必须以相同的7位编码方式进行解读，才能明白文件的内容，否则该文件对他来说只不过又是一篇乱码罢了（显然，直接解读文件的工作交给人来干是不可想象的）。

由于在中文信息的交换传输中出现了这么多需要解决的问题，功能强大且使用方便的工具的出现也就势在必行了。

二、几款多内码软件的介绍与评测

目前流行的多内码软件不少，为了达到测试的全面性，笔者将大部分软件都纳入了测试的范畴。如果你所关心的软件不在其中，那也不打紧，只要按笔者的方法自己测试一下就可以了（应该不会发生这种情况）。下面，让我们先来分别看看几款软件的表现（附表一）。

名称	开发公司	性质	大小	支持内码
NJStar CJK	南极星	共享（30天）	1.43MB	GB、BIG5、HZ、EUC-JIS、Shift-JIS、KSC 5601
NJView 1.6	南极星	免费	391kB	GB、BIG5、HZ
Magicwin 98	ITWIN	共享	2.24MB	GB、BIG5、HZ、Shift-JIS、EUC-JIS、JIS、KSC-、UTF8、UTF7
UCWin Gold	希望	--	--	GB、BIG5、CNS、TCA、ETEN、IBM 5550、HZ、Shift-JIS、JIS、KSC
RichWin 97	四通立方	--	--	GB、BIG5、HZ、CJK、GB、TCA、CNS、ETEN、-5550、Shift-JIS、EUC-JIS、KSC
RichWin Viewer	同上	免费	1.65MB	同上
两岸通（LAT）	洪涛软件制作所	免费	2.11MB	GB、BIG5
东方快车	铭泰	--	--	GB、BIG5
南极星全球通	南极星	共享（30天）	5.53MB	GB、GBK、BIG5、HZ、ISO-2022-GB、Shift-JIS、-EUC-JIS、7-Bit-JIS、ISO-2022-JP、KSC 5601、ISO-2022-KR、所有Unicode
IE5	微软	免费	--	GB、BIG5

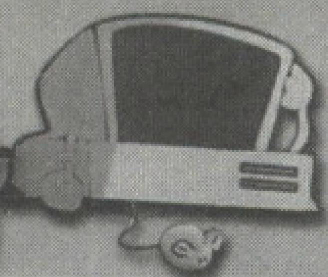
表一

1.NJStar CJK Multilingual Support System 1.6

这款软件想必有些经验值的朋友都不会陌生，它是由南极星软件公司推出的。由于较早推出多内码软件并一直发行共享版本，使得该公司曾一度成为多内码领域的龙头老大。而这款软件是其较早时期的主打产品，同时支持中、日、韩三国内码，可显示简繁两种字体，并有多内码同屏显示及自动识别能力，另外还提供了多内码文件转换工具。如此一位能征善战的“三朝元老”，不知怎的在测试时竟显得有些心有余而力不足，使人不禁感慨“廉颇老矣，尚能饭否？”

2.NJView 1.6

一看名字就知道，这也是南极星公司的作品，中文名为“中文通”。它是NJStar CJK的“缩水版”，只支持中文，不能同时支持简繁体，不支持日文与韩文，更不提供内码文件转换工具（它只是一个“View”嘛！）。总的来说，由于采用了相同的内核设计，它同NJStar CJK的表现基本一致。之所以列入测试范围，只是为了给



诸位多一种选择而已（毕竟它的身材纤瘦）。

3.Magicwin 98 Release 1.21

这是由ITWIN Technology公司推出的识别软件，不提供多内码转换工具。敢称为Magic，自有其独特的本领。它支持中、日、韩内码及Unicode编码，显示文字速度快，能同屏识别并显示不同内码，并能同屏显示简繁体（甚至能同时以简体显示GB字符、以繁体显示BIG5字符！）。它的最大特点在于可对指定的程序使用指定的内码识别方式，这样你尽可以指定它对一些无须内码转换的程序不要理睬，从而节省系统资源，加快显示速度（其实它的显示速度已经快得令人感觉不到转换过程了）。另外，它的界面简洁明了，选项结构层次清晰，极易上手。虽然用的是英文，但一来简单易懂，二来不会因转换而将自己搞得“面目全非”。笔者私下以为，可能正是由于它的出现才给了南极星的垄断以沉重打击，从而揭开了多内码软件“群雄割据”的局面。

4.UCWin Gold 1.0 for Internet

终于轮到国产软件上场了！大名鼎鼎的UC想必无人不知、无人不晓，它是北京希望高技术集团的拳头产品。准确地说，这套软件是一套中文平台，已超出了多内码软件的范畴。但考虑到UC系列在中国计算机发展史上的重要地位，更考虑到该软件提供了一套比较完备的多内码工具，就让它“粉墨登场”一下吧！这套软件的优点（特指在多内码方面）就是大而全。它不仅提供了对几乎所有内码的支持以及一个文件转换工具，而且还提供了一个多内码查看工具（即可对指定的一个字查看它的多种不同内码）。该软件的缺点也很明显，作为系统软件它不免有些庞大，而且其转换显示速度较慢。不过值得一提的是它的内码识别准确率较高，同时提供的转换工具速度也非常快。笔者用它转换一个485k的充塞着GB码与BIG5码的文件，居然几乎感觉不到它的转换过程。如果你想拥有一套支持几乎所有内码的工具，尤其是对于那些还在使用英文Windows的朋友，UCWin可能是一个不错的选择（虽然笔者不建议你使用它）。

5.RichWin 97 9801 专业版

RichWin在国内也可算得上是如雷贯耳了，它的制作公司四通立方更是挂在早期的一些网虫嘴边。RichWin也是一个中文平台，本来不打算提到它的，只是由于近日发现有人认为RichWin的简略版RichWin Viewer（下文将介绍）在处理多内码方面比RichWin要好，想出来纠正一下。RichWin Viewer使用的内核技术同RichWin一样，不可能存在多内码方面孰优孰劣的问题。之所以会产生这一误解，根本原因是RichWin Viewer默认打开多内码自动识别功能，而RichWin不知为何默认不打开该选项，从而导致了显示多内码文本时差异的出现。打开该选项的方法是在RichWin新界面方式下，单击工具条中的“切换控制板样式”，再单击“多内码自动识别”按钮即可。顺便提一下，RichWin在支持多内码方面比RichWin Viewer多了一个内码文件转换工具，虽然功能一般，不会自动识别源文件的内码格式，但转换速度还是比较快的（可能由于它无须智能判断源文本内码格式，更不会识别一个文件中的两段不同内码文本，所以速度才较快吧）。

6.RichWin Viewer 1.0

前面已经介绍过，它是从RichWin中分离出来的专用多内码工具。值得称赞的是，这样一个小小的版本竟能支持几乎所有的内码（可同庞大的UCWin相媲美），并能同屏显示多内码文件，支持简体与繁体两种显示方式，而且识别的准确率相当不错，只是显示文本的速度稍显缓慢。说句实话，笔者就曾用过它很长一段时间（功能如此齐全，又是国货，而且还是免费的！嘻嘻！）。

7.LAT（两岸通网上中文平台）1.001.001

这个小小的工具是由开发“永久汉化2000”的洪涛软件制作所LANK软件工作室制作的。你可别被它的名字唬住了，它是一个地地道道的内码小工具，并非什么“中文平台”。它的功能仅限于支持GB及BIG5文本，支持简繁显示（也可以简体显示GB文本，以繁体显示BIG5文本），甚至连HZ都不支持！它的界面像东方快车一样，会自动缩入屏幕顶端，但操作不便。笔者第一次使用时费了好大劲才搞懂如何调出它的菜单，原来须将鼠标小心地放在标志与工具条之间，等出现手形标志时再单击左键。它的显示速度一般，而且在显示文本时会发生显示错字的情况（其它工具皆无此弊病）。另外，它对IE的支持也不好，无论怎样调整它使用的内码（即指定当前内码而不使用它的自动识别功能），总会有无法显示的字（被它显示成一个个方框）。不过，相信大家是不会对一个身材如此瘦小的家伙有什么苛求的。

8.东方快车电脑报光盘专用运行版

就是它，红透大半个中国的英汉辞典类软件。之所以提到这个非专业内码软件，一是因为它也支持多内码的识别，二是因为它的普及率好像挺高的，相信不少朋友都对它比较关心。由于种种原因，笔者使用的是电脑报光盘专用运行版。不过不要担心，据东方快车自述文件介绍，“自动识别并可同屏显示国标码和台湾BIG5码”是它的

“基本功能”。也就是说，笔者使用的这个版本在内码这方面并不比标准版乃至增强版差。东方快车只能识别GB与BIG5，无简繁显示，也不支持HZ，更没有什么工具。它的写屏速度不算慢，对同一文件中的多内码识别相当不错。但可惜的是它似乎对IE5不怎么友好，在IE5下不仅与两岸通一样总有一些字无法显示而用方框代替，而且很多字都像长了腿一样在IE5的浏览页面内“跑”得到处都是，简直惨不忍睹！但不管怎样，一款辞典类软件能将“副业”做到这样的水平，应该说已经相当不错了。

9.NJStar Communicator 2.1

怎么又是南极星？！不错，但请看仔细了，这是南极星推出的最新软件——“全球通”（哇！胃口可真不小啊！）。笔者是在测试接近尾声、一天在网上闲逛时发现它的。本来由于测试中南极星家族表现恶劣，所以一见它就反感，但考虑到测试的全面性与时效性，就将它down了下来。很不情愿地将它安装好，运行后发现它的界面没什么大的变化。慢着！这是什么？哈，真稀奇！这个版本中竟然新增了输入法，而且支持中、日、韩三种！试个日文的……哇！连跳出的Tips of the day也成了日文的。算了算了，笔者可是只认识五十音图的“初段”啊。试试中文……嗯，不错，看见了亲切的母语。看来该软件的国际化做得很不错。再仔细一看，竟然可以设置输出文字的内码（有GB、GBK、BIG5、HZ、Shift-JIS、EUC-JIS、KSC、Unicode UTF-8、Unicode UTF-7，还真不少哇！）。不错，不错，笔者可以用它来重新写一些富有挑战性的多内码测试文件了！不过这些功能都是“花边”，究竟是不是绣花枕头，笔者还得测试一下。说干就干！结果……（先卖个关子，嘻嘻！）

10.Internet Explorer 5

笔者将它列在这儿，是因为很多人使用多内码软件就是为了能正确浏览网页。据说IE5内置多内码自动识别功能，所以笔者将它作为另类多内码软件也测试了一下，结果发现IE5只能同屏以一种内码显示。就是说，或者以GB方式显示，或者以BIG5方式显示，不能两者同屏显示。然而，有些网站确实在一个网页中使用了两种内码（尤其是类似布告栏一样可以贴文字上去的网页）。看来，微软又一次令广大朋友们失望了！

下面开始正式测试！

1.单独创建一个BIG5内码的文件（见图1），用写字板打开，看到一片乱码。

渤　細賗　　抖　　簐ㄆ　種

图 1

将各软件自动识别打开，观察文本是否正确可读；

再将该文件改为HTML格式，用IE5打开，观察是否正确；

将IE5自动识别功能关闭，观察各软件是否正确。（结果见附表二）

软件名称	用写字板打开	用IE5（关闭自动识别功能）打开
NJStar CJK	正确[Right1]	将“祝众位编辑工作顺利”误为“祝渤位编辑工作抖利”；以繁体显示时版面乱[NJWin12]
NJView 1.6	正确	同上
Magicwin 98	正确	正确
UCWin Gold	正确	正确
RichWin 97	用繁体显示时无标点	用繁体显示时无标点[RichWin1]
RichWin Viewer	同上	同上
两岸通（LAT）	正确	将“祝众位编辑工作顺利”误为“祝渤位编辑工作抖利”[Lat12]
东方快车	正确	版面极度混乱，无法阅读[Dfkc12]
南极星全球通	正确	正确
IE5	－－	正确（打开自动识别功能）

表二

2.创建一个既有BIG5码句子，又有GB码句子的文件（见图2），不同内码的句子不在一行。

渤　細賗　　抖　　簐ㄆ　種
祝大众软件越办越好！

图 2

将各软件自动识别打开，用写字板观察文本是否正确可读；

用IE5打开该文件的HTML版，观察是否正确；

将IE5自动识别功能关闭，观察各软件是否正确。

（结果见附表三）

3.创建包含两行HZ码句子的文件（见图3）。（当然是用NJStar Communicator制作的，只有它才能做出如此“古怪”的文件！）

软件名称	用写字板打开	用IE5（关闭自动识别功能）打开
NJStar CJK	正确[Right2]	将“祝众位编辑工作顺利”误为“祝渤位编辑工作抖利”；以繁体显示时版面乱[NJWin22]
NJView 1.6	正确	同上
Magicwin 98	正确	正确
UCWin Gold	正确	正确
RichWin 97	用繁体显示时无标点	用繁体显示时无标点[RichWin22]
RichWin Viewer	同上	同上
两岸通（LAT）	正确	将“祝众位编辑工作顺利”误为“祝渤位编辑工作抖利”[Lat22]
东方快车	正确	版面极度混乱，无法阅读[Dfkc22]
南极星全球通	正确	正确
IE5	－－	无法正确同屏显示（打开自动识别功能）[IE22]

表三

```
~{Ub~} ~{JG~} ~{Mx~} ~{Bg~} ~{W0~} ~{7{~} ~{!#~}
~{D\~} ~{7q~} ~{U}~} ~{H7~} ~{OT~} ~{J>~} ~{DX~} ~{#?~}
```

图 3

先用写字板打开，观察各软件是否能正确显示；

再用IE5打开，观察是否能正确显示；

关闭IE5自动识别功能，观察各软件是否能正确显示该文件的HTML版。

（结果见附表四）

软件名称	用写字板打开	用IE5（关闭自动识别功能）打开
NJStar CJK	正确[Right3]	将“呢”显示为“~{DX~}”[NJCom32]
NJView 1.6	正确	同上
Magicwin 98	正确	同上
UCWin Gold	正确	同上
RichWin 97	正确	同上
RichWin Viewer	正确	同上
两岸通（LAT）	不识别	不识别
东方快车	不识别	不识别
南极星全球通	正确	将“呢”显示为“~{DX~}”[NJCom32]
IE5	－－	正确（打开自动识别功能）

表 四

众软件在IE5下显示均不正确，而IE5却显示正确。IE5之过？众软件之过？笔者也不知道。

4.笔者找到两个较为复杂的、同时带有GB码与BIG5码的网页。

先用写字板打开，观察各软件是否能正确识别与显示；

用IE5打开，观察是否正确显示；

关闭IE5自动识别功能，观察各软件能否正确显示。

（结果见附表五）

5.制作一个大小为485kB的文本文件，内有GB码与BIG5码，测试一些软件所带的文件转换程序，看是否转换正确。

（结果见附表六）

软件名称	自动识别内码	输入来源	输出方式
UCWin Gold	支持	文件、剪贴板	文本文件
RichWin 97	不支持	文件、剪贴板	文本文件（TXT、WRITE）
南极星全球通	极好	文件、剪贴板	文本文件（TXT、RTF、HTML）、GIF文件

表 六

6.最后，为了测试各软件的人工智能水平，笔者找了两句GB码的句子：“中国仍然是一个发展中国家”与“人人都应养成勤理发的好习惯”。为什么找这两句呢？因为它们当中同有一个“发”字，但在繁体中，它们的写法是不同的。笔者就是想借这两个句子测试一下各软件的

软件名称	用写字板打开	用IE5（关闭自动识别功能）打开
文件1		
NJStar CJK	不正确	有一些字无法正确识别与显示
NJView 1.6	不正确	同上
Magicwin 98	略有错字	同上
UCWin Gold	错一字	正确（版面稍差，字间间距不匀）
RichWin 97	漏四字（用繁体显示正确）	略有错字
RichWin Viewer	同上	同上
两岸通（LAT）	错一字	有很多方框，无法阅读
东方快车	错一字	版面极度混乱，无法阅读
南极星全球通	漏四字（用简体显示正确）	仅错一字（将“变”误为“跑”）
IE5	－－	无法正确同屏显示（打开自动识别功能）
文件2		
NJStar CJK	不正确	页面混乱，显示不正确
NJView 1.6	不正确	页面混乱，显示不正确
Magicwin 98	正确	有一句无法正确识别，其它地方有些错字
UCWin Gold	正确	有一句无法正确识别
RichWin 97	正确	有一句无法正确识别
RichWin Viewer	正确	有一句无法正确识别
两岸通（LAT）	正确	有较多方框代替字符
东方快车	正确	页面混乱，显示不正确
南极星全球通	正确	完全正确
IE5	－－	无法正确同屏显示（打开自动识别功能）

表 五

智能断句配词功能。

（结果见附表七）

软件名称	显示结果
NJStar CJK	正确[Right6]
NJView 1.6	正确
Magicwin 98	仅使用一个“发”代替了两个“发”[Wrong6]
UCWin Gold	同上
RichWin 97	同上
RichWin Viewer	同上
两岸通（LAT）	同上
东方快车	不支持繁体显示
南极星全球通	正确
IE5	不支持繁体显示

表 七

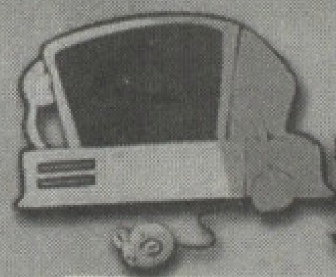
也许最后这项测试显得有些吹毛求疵，但有时细微处才能见得真功夫！

好了，测试到此基本结束，附一张总体评价的详表。（附表八）

三、总结及展望

看过上表，相信诸位都对NJStar Communicator有较深的印象，看来南极星在努力找回过去的辉煌。但笔者不得不向准备使用该软件的朋友泼一盆冷水：该软件试用到期后，不仅会在你每进行一个操作后跳出提醒注册的对话框，而且它的“自动识别并将文本显示为简体”的功能似乎会失灵（当然，以繁体显示还可使用），阅读文本时颇为不便。

总的来说，NJStar Communicator较为优秀之处在



软件名称	NJStar	NJView	Magicwin 98	UCWin	RichWin 97	RichView	两岸通	东方快车	全球通	IE5
识别日文及韩文	支持	不支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	较差
识别HZ	支持	支持	支持	支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	支持
识别Unicode	不支持	不支持	支持	不支持	支持	支持	不支持	不支持	支持	不支持
自动识别多内码	极差	极差	较好	极好	极好	极好	较好	较好	极好	不支持
简繁体显示	支持	不支持	极好	较好	支持	支持	极好	不支持	较好	不支持
显示速度	较快	较快	极快	较慢	较慢	较慢	较慢	较慢	较快	较快
支持IE5	较差	较差	极好	较好	极好	极好	极差	极差	极好	- -
智能断句取词	很好	很好	无	无	无	无	无	无	极好	无
工具	一般	无	无	全面	较差	无	无	无	极好	无
总评（笔者意见）	65	60	85	90	75	85	65	55	95	40

表 八

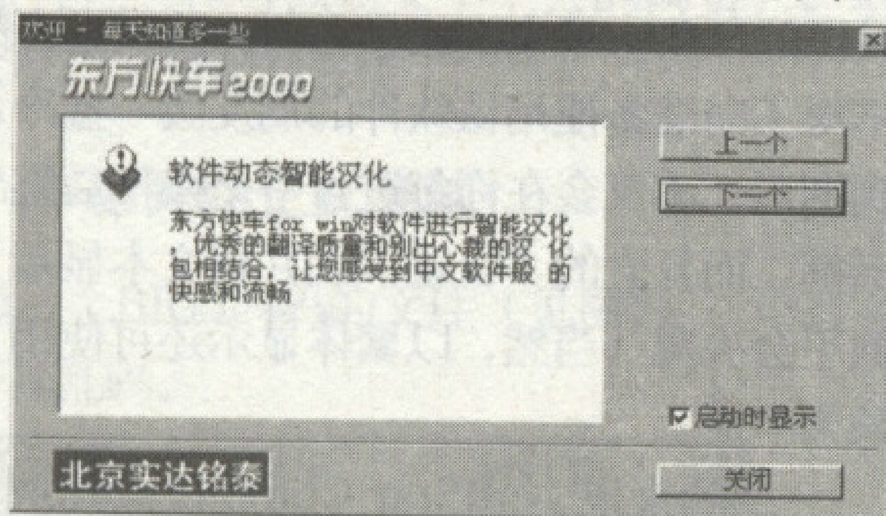
于它提供了很不错的工具，而且识别率也较高。不足之处也很明显：一来过于庞大，二来频繁跳出的提醒注册对话框及功能的减弱使它的吸引力大大降低。因此，笔者不建议诸位使用该软件，毕竟很少会有人经常使用多内码输出功能制作多内码文本，更何况有些优秀的工具并不比它差（毕竟很复杂的多内码文本还是较少见的，较优秀的工具已足以胜任一般工作）。

说到RichWin与UCWin这两个系统级的软件，笔者是这样认为的：如果你使用的不是中文操作系统，那么就安装它们两者中的一种吧。一方面它们能帮助你完成许多同中文有关的日常必须工作，另一方面它们又具有较强的内码识别功能，可替你节省安装其它工具的空间及时间，一举两得，何乐而不为呢？在这两者中，笔者更倾向于UCWin，虽然它的主要开发者之一鲍岳桥已另觅它路开出了“联众网”，而不再进行该软件的开发工作了，但笔者觉得该软件已相当成熟，可以一用。

至于两岸通、NJStar CJK与NJView，笔者觉得它们的功能实在太弱，似乎已沦为上世纪的产品了。如果一件工具用着不顺手，有时比不用更令人“痛苦”。所以，笔者绝对不赞成诸位再使用这些“古老”的软件。

对于东方快车，笔者不打算评论什么。只想提醒诸位一句：看一看它对IE5的支持，想一想你是否需要浏览多内码网页，以此决定是否使用它。毕竟，它对文本文件的显示还是相当不错的。或者你也可试用一下东方快车的最新版本，可能已有了一些改进与提高（对于英文不是很好的网虫来说，改进的版本可能是你的首选）。

在此，笔者强烈推荐剩下的两款软件：RichView与Magicwin。它们都是不折不扣的专用多内码识别工具，没有花里胡哨的功能，但都“兢兢业业、忠于职守”。比较着看，这两款软件各擅胜场。



RichView在自动判断内码的准确性方面略微占优，但繁体显示下标点的遗漏与显示速度不够快又是它无法同Magicwin相比的方面。因此到底选哪款，就取决于你个人的爱好了。但不管怎样，这两款软件确实是不可多得的好工具，更何况RichView还是免费的呢！

通过上面的测试我们可以发现，任何一个多内码识别软件在遇到需要智能判断内码的情况时，都或多或少有

This product is licensed to
MGWCCSWN
MagicWin 98
Release 1.20
Multilingual Viewer
Chinese . Japanese . Korean
Copyright (c) 1998 ITWIN TECHNOLOGY SDN BHD. All rights reserved.

些瑕疵，而人却可以轻而易举地判别哪段是乱码而哪段不是。由此可见，这些软件的人工智能算法还有待改进。笔者在这儿胡说一句，为何不使用类似微软智能拼音输入法的引擎，判断对于当前自动采用的内码，句子是否通顺可读，以此决定当前采用的内码是否正确、是否需要换成其它内码（其实人就是这样进行判别的）。

最后要提醒诸位的是，由于内码识别类软件使用了“Wrap”技术，将系统的“钩”挂上自己以进行文本的解读与显示，所以当有多个内码软件（或辞典类软件）同时使用时，需牢记“最先运行，最后退出”的原则，否则死机不可避免！例如，你先运行了东方快车，又驻留了南极星，那么在使用完后，应先退出南极星，再退出东方快车。

学习了一些有关多内码的知识，了解了一些多内码软件的性能，我们在等待更为优秀与全面的多内码软件出现的同时，更期盼着治本之法——一个使用统一汉字编码时代的来临！

大家感到手里的杂志变厚了吧，在《大众软件》的老编和小编们的关怀下，我们这个栏目也扩版了，每期将给大家介绍更多的软件，我们会尽量保证所有介绍的软件的品质。这期除了大名鼎鼎的创新公司的MP3播放器之外，还有一些很有用的小软件，由于它们没有网址，所以大家请到我的网页上下载：http://superr.yeah.net。

Creative LAVA! MusicVideo Player——新视觉的MP3

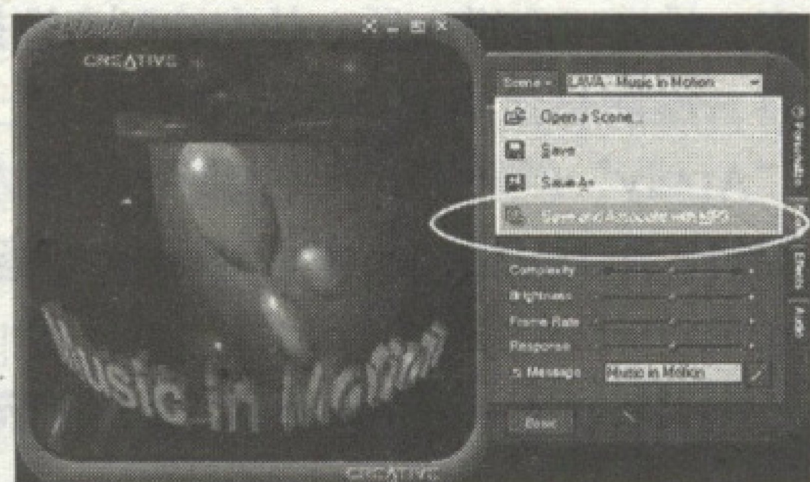
版本：V1.0

类型：免费

网址：http://www.lavamusic.com/

评价：带有视觉效果的MP3播放器

最近创新公司推出新的声卡：SB Live! 数码版，随卡附送的软件也很吸引人。只是通常这些专门的软件不能在普通声卡上使用，但其中的Creative LAVA! MusicVideo Player除了有SB Live! 版外，还有普通声卡用的版本，到底是高档声卡用的软件，功能一定不错。



MusicVideo Player是个MP3播放器，但为什么叫做MusicVideo呢？原来在播放MP3的同时，它还能即时播放高品质的3D动画，带给你全新的视觉体验，这会不会让你联想到是在看一首MTV呢？

播放MP3时，它会启动动画系统，并根据音乐的特性进行变化，所以音乐与3D动画是同步的。MusicVideo Player自带多个动画文件，而且还能不断增加，我已经在网上看到一个新的“古埃及”动画，但我还是喜欢使用“河流”动画来听“梁祝”，而用“地球”动画来听动感强的歌曲。

使用方法：在界面下方的列表中按“Add”键加入MP3文件，再双击它或者按右边的Play键。它的操作按钮很少，这点反而不如Winamp。在“Settings”中可以选择3D动画，或者在播放列表中点击动画类型也可以修改，每种动画都有文字在里面穿插，这些文字也可以更改。

需要注意的是，软件安装时需要连到网上进行注册，虽然这是免费的，但对于不能上网的朋友来说就不方便了。

因为使用大量的3D效果，因此你需要一张好的3D加速卡，最好支持OpenGL，推荐配置为：Pentium Ⅱ-300，64MB 内存，支持OpenGL的3D加速卡，DirectX 6.1驱动。

在帮助文档里还提到3dfx Voodoo 2/3和Banshee需要自行从\Windows\System下将3DFXOGL.DLL拷贝到\Program files\Creative\LAVA中，并把文件改名为OPENGL32.DLL。



卡片家族EasyCard

版本：V1.6

类型：试用

网址：http://www.asiatran.com.tw

评价：操作简单的卡片制作小工具

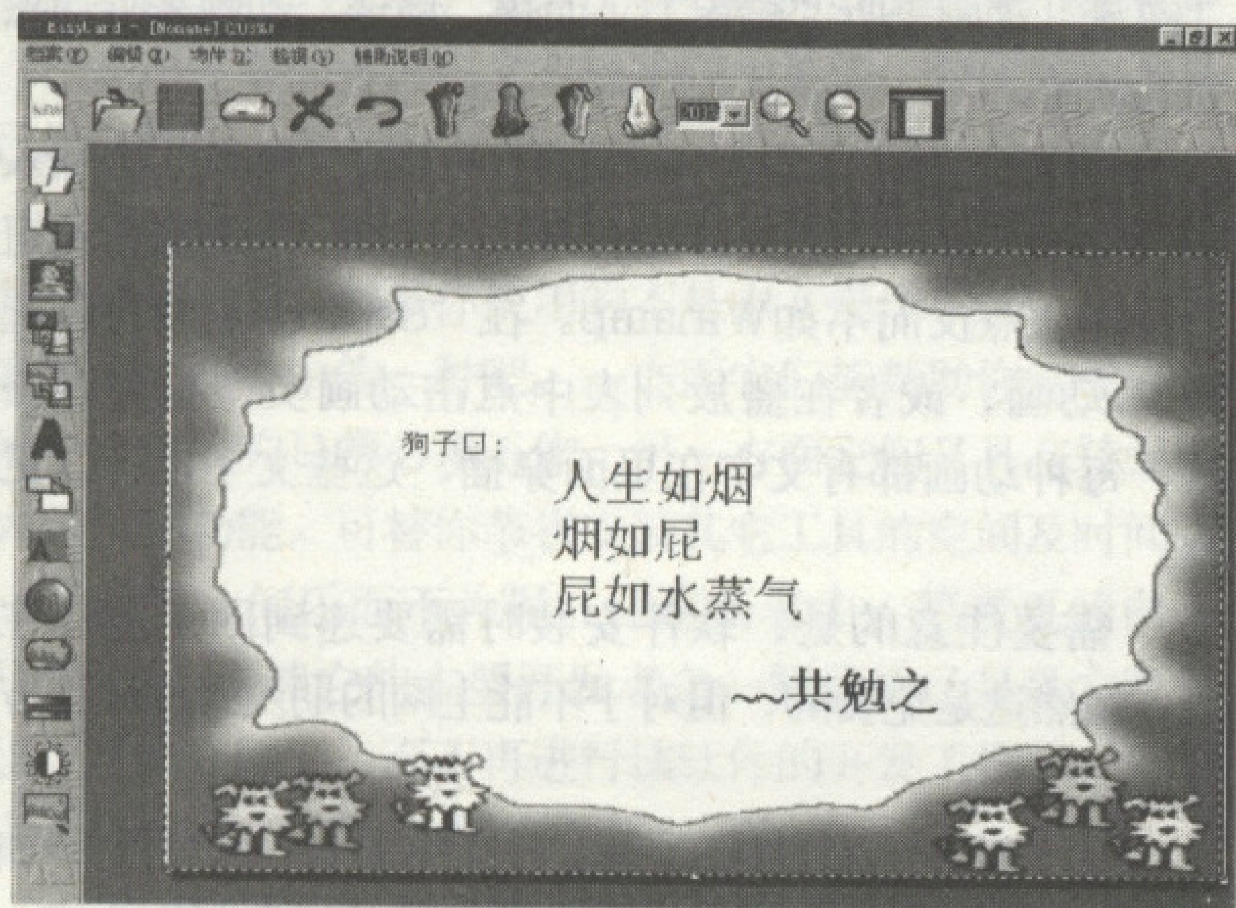
圣诞节后又是春节，想自己动手制作贺卡吗？EasyCard是一个结合影像编辑功能以及可自由发挥创意的卡片制作软件。除了能制作贺卡，还可制作名片、信封、VIP卡、识别证、履历表、标签……你还可以加入自

己喜欢的影像照片来做合成，以增加卡片的活泼性和生动性，实在是一套多功能的卡片制作软件。

EasyCard由台湾亚通资讯制作，分繁体版和英文版，对大家来说英文版操作可能会碰到些麻烦，但因为功能不算太多，操作也算简单，所以影响不会很大。我个人是用繁体版的，再使用MagicWin来帮助汉化繁体版的菜单及文字，感觉还不错。

EasyCard支持各种单彩色打印机，不管是点阵、喷墨、激光或热升华转印等打印机都可以完美地印出想要的结果。在功能上，它提供了旋转、色彩亮度对比调整、相框遮罩等多种影像编修功能，另外文字方面也有直排、横排、居中、靠左、靠右、加粗、斜体等不同变化。

简单的操作及人性化的使用界面，让你感觉原来制作卡片是一件这么简单容易的事。试用版能免费使用一个



月，听说正式版本中还提供各式各样的实用底图、插图及多达上百种的范例，不过在国内要买到它可不容易。让我们来看看它有些什么功能吧。

1.高品质的打印；

2.各式各样现成的样板范例，大量的高品质单彩色插图、LOGO、特效文字及风景影像；

3.每个功能确定前都可以先进行预览；

4.自动搜寻光盘图库；

5.可制作不规则形状相框。

DropFolder——变换文件夹图标的好东东

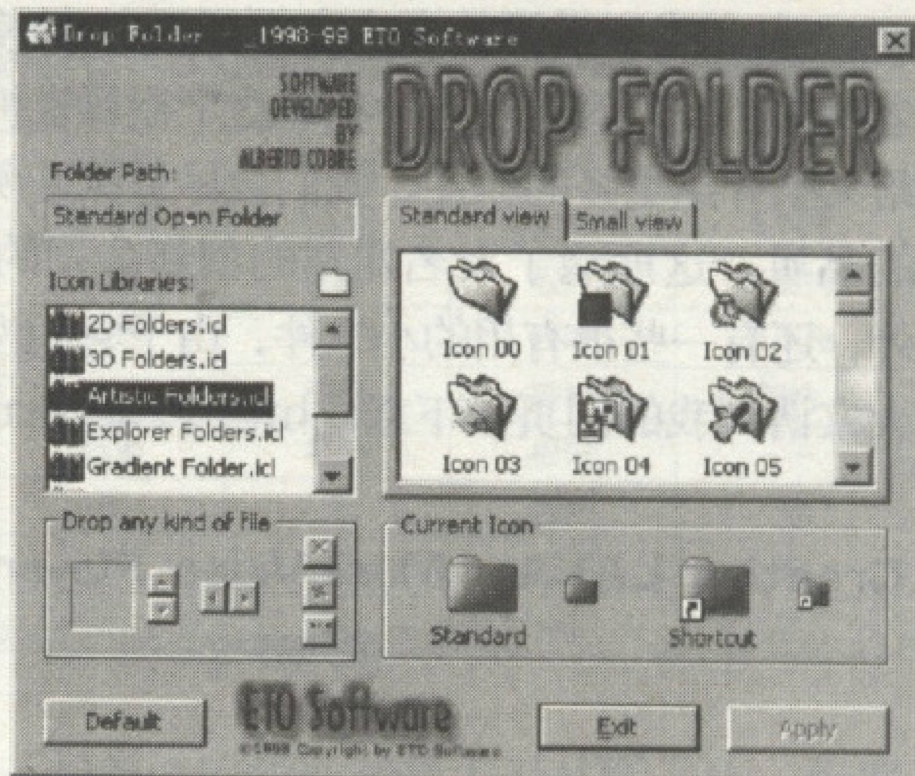
版本：V1.01

类型：共享

网址：http://etosoftware.hypermart.net/

评价：有大量新奇的文件夹图标

总有人爱把Windows改得面目全非，对于Windows默认的文件夹图标也不放过。想改改吗？DropFolder就能办到。虽然之前你可以使用其它软件来更换文件夹图标，但DropFolder



不同，它拥有更多的图标，全是增强（16位）色的，共有8大类别，分为2D、3D、苹果机、艺术、金属等。

使用方法：一进入界面，先选择是修改“Open”还是“Close”，也就是“打开”和“关闭”状态的文件夹，挑选一个进入后，从左边列表选择一个类别，右边就有一堆图标显示出来了。选一个自己喜欢的，最后点击“Apply”就好了。要恢复时，点击左下角的“Default”按钮，退出时软件还要等6秒种，毕竟是共享软件嘛。

GIcons——令Jpg、Gif显示自己的图标

版本：V1.0

类型：免费

网址：http://attend.to/tolkov

评价：直观地反映图形的内容

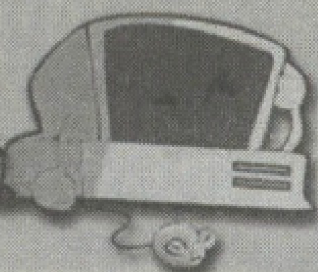
我们知道每个文件都有自己的图标，但所有Jpg和Gif文件却只能使用相同的图标，虽然它们自己就是一个图形。能不能把它们自己的图形当成图标呢？以前我说过把bmp文件显示成图标，但速度太慢。

用GIcons吧，它支持Jpg和Gif，能直接将它们的内容当成图标来显示，速度很快，并能在大多数软件中生效，因为大多数软件都使用标准的文件处理窗口，比如保存文件和打开文件等。

某些软件可能需要打开图形文件，但却没有提供图片预览功能，只要安装了GIcons，所有标准窗口的图形文件都会拥有自己的图标，能帮你把它们区分开来。

除了能把图形内容显示成图标外，它还在“属性”中添加一栏。你对着图形文件按鼠标右键，选择“属性”，就会发现多出第二栏：“Preview”，里面的内容是放大的图形，正好弥补小图标的不足。如果你没有ACDSee等软件，它也可以帮你查看，就是笨拙了些。

GIcons需要在增强色（16位）或真彩（32位）下工作，软件支持Win98/NT，而Win95则需要再装上



Windows Plus! 。它的安装方法有点不同，把文件解压之后，用鼠标右键点击“gicons.inf”文件，然后选择“安装”，反安装则通过控制面板的“添加/删除程序”进行。

鼠标点点调音量

版本：1.4
类型：免费
网址：http://members.xoom.com/slava_glory/
评价：方便的音量调节功能

其实Win98原来的音量调节软件也不是很差，但VolumeTray这个小玩意也很有趣。它是个非常容易使用的音量调节程序，不需要安装。运行后，任务栏的时间旁边多了个“+－”号，你只须在它上面用鼠标左键点一下，音量就变大了，右键当然就是变小啦。我推荐你按住鼠标不放，这样能加快调节的速度。

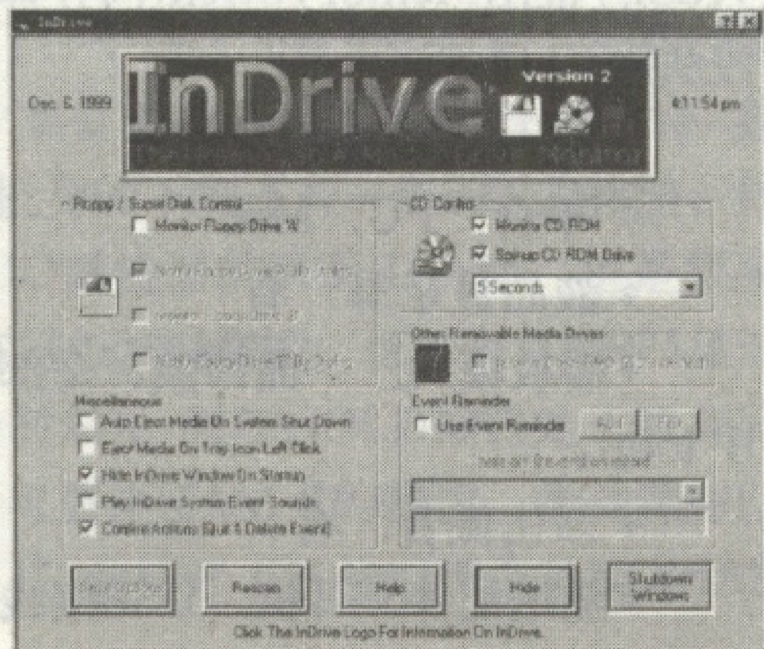
它支持所有的音量，甚至可以替代Win98自带的音量调节程序。双击图标就进入程序的界面，第二栏的“Options”可以让你更改鼠标左右键的定义，也可以设置每次点击改变音量的多少。

如果你决定让它替代原来的音量调节程序，可以创建一个快捷方式，然后用鼠标拖到开始菜单的“程序”—“启动”里，再选择控制面板的“多媒体”，把下面的“在任务栏上显示音量控制”取消就行了。

InDrive——不让光盘留在光驱里

版本：V2.0
类型：共享
网址：
评价：经常用光盘的人才需要它

你总是在关机时忘记把光盘拿出来吗？让InDrive这个小工具来提醒你吧，它会在Windows退出时检测光驱，如果有光盘在内就自动退出来，省去你再到“我的电脑”查看的时间。



使用方法：进入界面后，把“Monitor CD-ROM”打上勾，这样才能对光驱生效，推荐把“Auto Eject Media On System ShutDown”也选上，每当发现光盘时它就会自动把光盘弹出。

InDrive除了能弹出光盘外，还能对软驱进行检测，但软盘是无法弹出的。它的附加功能是时间提醒，在“Event Reminder”设置好以后，时间一到就显示出你的信息。

InDrive在安装时犯了个错误：它按照英文Windows的习惯把自己存放在“Startup”组中，你需要手工把它从开始菜单“程序”下面的“Startup”组移到“启动”组。

超级寻呼通——大众软件2000年特别版

版本：大众软件2000年特别版
类型：免费
网址：http://renliang.yeah.net
评价：非常方便好用的绿色软件

超级寻呼通2000是全新融合互联网与电信技术的通讯软件，它可以通过网络直接向各种无线寻呼机（目前支持包括中国联通、国信、润讯、中北等近10家全国连网寻呼台，500余个分台）发送中文或数字信息，覆盖用户人数超过1000万。支持向中国电信手机发送短讯，只要你的手机支持接收短讯信息的功能，不必申请特别服务，朋友们就可以直接通过Internet向你传送中英文短讯息，快速便捷。她还集成了快速电子邮件功能，能方便地发送电子邮件。并且能够网上即时下载升级（该升级功能是自动进行的，不需用户干预，只要用户运行了该软件，上网时它会自动搜索下载10k左右的升级文件，然后进行升级，用户更不必担心中途断线导致文件损坏的问题），下次启动之后您就会发现她的变化。





更确切地说，超级寻呼通2000是一个全功能的个人信息中心，她的未来版本还将支持点对点聊天、多线程高速文件传送，实时软件信息通告等全新功能。超级寻呼通2000完全免费，而且是小巧的绿色软件。作为新世纪送给大家的一份小礼物，希望大家喜欢。

本文介绍的软件收录于《大众软件CD》2000年第2期\BBX\下。

要成为新兴科技的一份子，需要什么装备？

MP3随身听军团

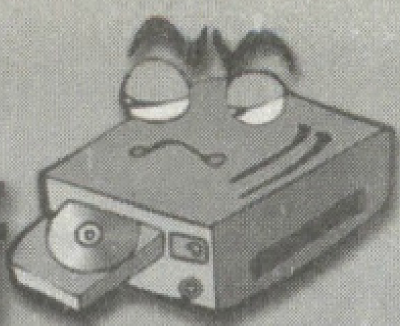
Diamond最新MP3 RIO PMP500抢鲜看

最近Diamond推出新一代的MP3播放机，型号为Rio PMP 500，不但使用透明机壳，而且采用USB接口，并且附带了一些新功能。

整部RIO PMP500的包装，除了Rio PMP 500原机之外，还附送一个Headphone(耳机)、一条USB接线、一本操作手册、以及一张CD-ROM，不过没有附送内存卡。因为Rio PMP500里面已经内置了64MB内存，即使不添加内存卡，也能轻轻松松DOWNLOAD十来首歌，Diamond非常强调这个新的卖点。把MP3从电脑传送到Rio 500的过程真是简单得难以置信，只要安装RioPort Audio Manager，它马上就会自动找出你的系统中所有的MP3，如果你自己本身没有那么多"存货"的话，从光盘转载也易如反掌。这台Rio PMP 500的机身跟上一代的Rio差不多，不过多一个按钮，叫做"Bookmark"（越来越多机子有此功能了）。当你陶醉于美妙的歌曲的时候，只要一下这个按钮，它就会将这个位置标记成一个Bookmark，只要下次进入菜单选择上次纪录的那个Bookmark，就可以重新欣赏了。此功能最多可以记录16个Bookmark。这部新Rio还可以让你将歌曲放到不同的目录里面，将歌曲分门别类，不用每次都要在一大堆MP3文件里面累个半死才找到那么一两首歌。不过一位Diamond的代理说现阶段还是用英文比较方便，因为用到中文很可能会出现问题，虽然我看到这台Demo机里面有中文字，但是PMP500所有附送的软件都是英文版，无法录入中文应属意料中事。其它功能跟上一代Rio相差无几，譬如Repeat、Random等播放功能，而且一样可以调校EQ：Pop、Rock、Classic等，可以听到不同的音乐效果。Rio 500还有一个小小的改善，不像上一代那样只有一个Hold按钮，而是另外加入了开关按钮，方便多了。整部机子中，一个小小的缺点就是插记忆卡(位于机顶的一侧)的槽位的一块活门片太薄了，如果稍用力就很易折断，用的时候一定要很小心呀。(咔嚓，噢，完了，5555……)还有没有什么缺点呢？有，就是它并无其它第二代MP3机兼备的FM radio、电话簿、录音等等。它亦不可连接AC变压器，你只可以使用AA干电池(当然，这台PMP500只需一节AA干电池就能操作了)。Rio 500是唯一一部支持Audible.com文件格式的MP3机，所以你可以用它播放所有供Audible Mobile Player播放的"audiobook"。而随机附送的机套亦很实用，虽然把MP3机放在里头按按钮时会有点不便，但是它却让你可以稳稳当当地把MP3机带在身上，就算是去跑步也不成问题。那位代理还指出，虽然Rio PMP500共有三个不同颜色型号，但目前只会发售紫色跟湖水蓝两种，至于银灰色型号暂时不会入货；这部机子大约会十一月中到货，售价约为RMB2380元，坦白说，真的是贵了一点，如果再降价的话，不久Sony推出MemoryStick(内存棒) Walkman时肯定是没法拼了！！



* 型号：Rio PMP500
* 平台：PC、Mac
* 液晶显示屏：有
* 播放模式：一曲回放、全部回放、随机播放及A-B loop。
* 强化低音：有
* 随送配件：耳机、USB接线、机身保护套。



* 随送软件：Rio Audio Manager 2.0

来自创新的激情之作：浪人"罗曼"(NOMAD)一代

创新进军MP3市场早在预料之中。所以，该公司99年4月宣布发表浪人一代播放机时，并不令人讶异。这款NOMAD并不算新，不过，它所带来的一些概念在今天看来依然是充满了激情的。

NOMAD一代的耀眼所在：

外观很棒！毫无疑问这是目前的MP3播放器中最好看的。这款只重64克（不包括电池）的轻巧播放机，具有液晶显示器（LCD），展示着可爱怪异的图像，令人想起电子宠物。它同时也会显示电池的电力水平和快闪记忆卡。使用镁合金金属做的外壳让人感觉比较"塑料"，也许是个人的感觉罢了。



音质良好、清晰。此机最佳的特色，是其卓越的音质（调频广播收音和MP3音乐两者俱佳）！采用了DDB(Dynamic Bass Boost,动态低音增强)后的NOMAD的声音输出效果使人感受到了耳机中发出的震人心魄的低音，而且你不会听到一般低音技术所带来的沉闷和不应有的共鸣声。令人惊异的是，此机小巧的麦克风"捕捉"声波的能力惊人，有效范围长达N公尺（不是在说笑，这样的能力在专业的采访机中是比较重要的功能）！

NOMAD配合64MB内存，可提供长达两小时CD音质的音频内容（可调的位率编码方式）；它还可进行长达4小时的语音录制。可更换的闪存卡在升级时可一步到位，内容丰富广泛的音乐、语音或广播随时随地供您聆听，避免了携带大量CD或MD的麻烦。

使用方便。NOMAD的按钮主要分布在机身的两侧，右面的5个按钮分别控制的是：放音/开机、停止/关机、前向跳曲/向前搜台、向后跳曲/向后搜台、删除/录音；左侧的按钮包括了一个条状的音量控制钮、频响控制按钮、FM电台预设/重复播放、MP3播放/FM收音/数码录音切换按钮。在机身的下侧还有一个HOLD按钮，作用跟DIAMOND的RIO播放器的HOLD一样，也是用来防止使用的时候无意的触动(**编者按**：这里介绍的MP3播放器基本上都有类似的功能)。而与HOLD按钮处于机身同一侧上方的则是那块可更换RAM卡的锁钮。推动锁钮以后，RAM卡的"舱门"就打开了，然后再推动NOMAD机背中间的REJECT条形键就可以把32MB的RAM卡推出来了。另一方面，在使用中不论如何晃动，造型可爱的Nomad都承受得了。

NOMAD的外置储存设备可以是闪存卡或者SM卡。而如果你是使用SM卡的话，要注意你的SM卡是否已经在其它设备上用过，如果是用过的，一定要记得用NOMAD管理器(启动NOMAD管理器后它会自动检测的)来进行初始化，这样才能够使用。

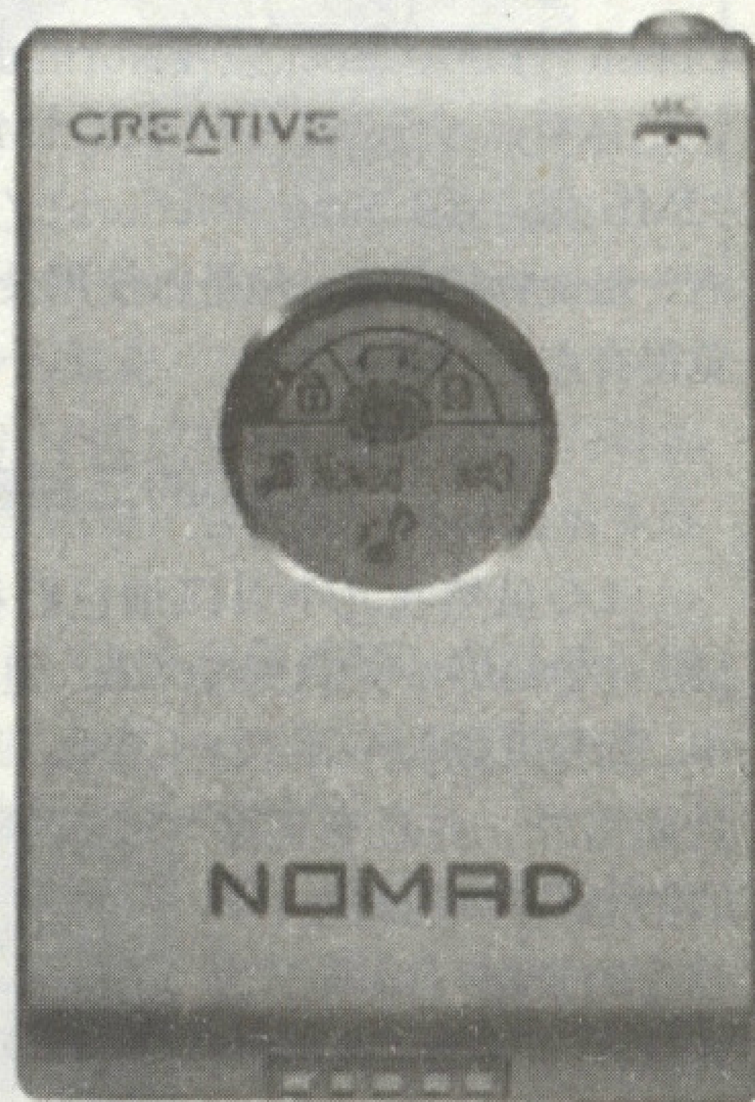
FM方面，NOMAD的FM控制按钮预设了最多为10个88MHz至108MHz之间的调频电台。

创新终于给我们带来了一部附有可充电电池以及具备典雅外观的播放机传输基座了！可惜随NOMAD附带的播放机传输基座(坞站)设计并不理想：要费比较大的劲才能把带有光滑外壳的NOMAD给拔出来，如果创新能够在坞站的插座部分加上绒垫的话，会让那些花了大价钱的用户使用更舒畅的。

NOMAD的附带软件：

NOMAD 管理器：

NOMAD 管理器直观易用，可通过它在NOMAD播放机和PC间管理、读取、上传或下载音乐或其它内容。



MusicMatch的Creative数字音频中心：

MusicMatch 最新开发的Creative数字音频中心是一款独特、完全版、可无限次录制和编码的软件。这款集多种功能于一身的应用程序可将您的CD专辑转换成MP3格式，以备NOMAD播放机的存储或回放。

Creative NOMAD 64MB 播放机（包括捆绑的32MB可移动内存）

* 高品质耳机
* 安装手册
* 两节七号镍氢充电电池
* 扩展坞
* AC电源适配器
* 并口电缆线

* NOMAD安装光盘

最便宜的MP3录音机

韩国DAEWOO（大宇）重组后正式进军电脑界，第一个推出的项目就是MP3录音机。这部MPIO的最大特色是采用“多点式收音”技术，不仅可令收音清晰，而且可以大幅提高接收范围，录音时间更长达144分钟。而它的体积十分轻巧：只有66mm × 90mm × 18mm，连电池也只有74g重。它除了可以用于录音跟听歌以外还可以储存255个电话号码。MPIO设定了四个播放模式，包括Classic、Pop、Rock以及Normal。除了本身自带32MB记忆体外，它还有一个SmartMedia插槽，可以使用32MB或64MB SmartMedia记忆卡。价钱是1,180元左右。虽说物超所值，但是跟使用录音带的便携机相比还是觉得有点贵，呵呵。



LG的三剑客

LG虽然在几个月以前已经推出了MF-PD330、MF-PD340和AHA-FD770，但是也许是LG正在重组中，对这几款似乎并不怎么张扬，所以目前除了几张照片及规格外，并没有更多的消息。尽管如此，从公布的资料可以看出这几款产品还是有一定的特色的。根据以往LG的做法，如果它要把产品推向市场，为了争夺份额，通常都会把价格定得相对较低，所以这几款产品对于MP3爱好者来说也许是值得期待的产品。



MF-PD340

MF-PD340的外形跟MF-PD330的外形是一样的，不过MF-PD340的外壳是十分抢眼的蓝色，而MF-PD330则为银灰色。在功能上，两者都具备收音功能，MF-PD340比MF-PD330多了Worldwide Digital FM Tuner（全球数码调频接收）功能，比较前卫。AHA-FD770则是全球第一部MP3、录音带、收音三合一便携式播放机。由于资料不多，无法得知它是否也能使用录音带来录放MP3格式的声音文件，LG只是在它的产品资料上这样写道：“The world's first MP3 stereo cassette player(Cassette tape player+FM digital tuner+MP3 player)。”呵呵看上去好象不能呀。



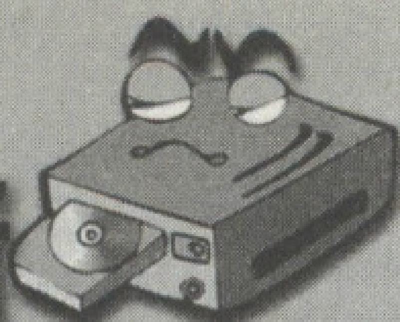
MF-PD340

另外，AHA-FD770具备了这三台LG MP3播放器中唯一的Spectral Surround系统，让你只需头戴耳机也能欣赏到环绕立体声效果，这项功能依我看，虽然并没有多大的用途，但有总比没有好吧。AHA-FD770的重量是三台LGMP3播放器中最重的，不算电池也有150克，MF-PD340跟MF-PD330不带电池的重量只有60克。当然AHA-FD770的尺寸也是最大的了：78.7 X 108.9 X 23.8mm(长X宽X高)，跟平时使用的Walkman尺寸差不多。MF-PD340跟MF-PD33的尺寸是一样的：95.2x71.0x19.0 (MAX)及83.5x53.0x14.0 (MIN)。目前的便携式MP3的尺寸都是差不多能放进裤兜里。



AHA-FD770

AHA-FD770能够使用录音带，这样一来它的耗电一定会比其它MP3播放器大得多，毕竟它需要有整套机械机构，还要驱动马达嘛。很多人都喜欢一边躺着一边听



歌，或者有事走开一会儿但却忘记了关机，为此AHA-FD770特别设有Sleep Timer(Auto power off)自动关机功能，这算是一个比较省心的设计吧。

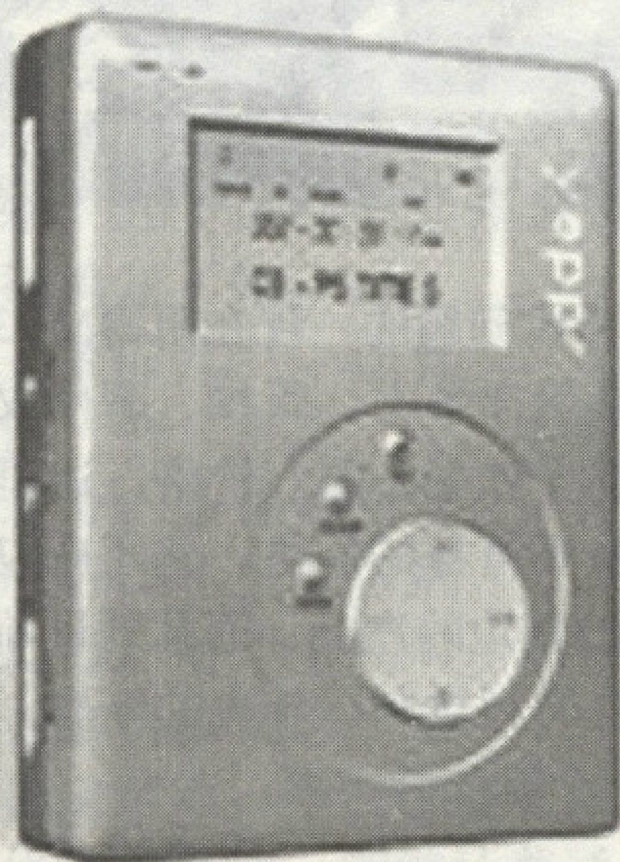
LG的这三台MP3播放器都具备的功能还有，存储卡是可以更换的MultiMedia Card(Sandisk公司的MMC)，基本容量为32MB，可以轻松扩充；具备双子槽快速切换系统，能够播完SLOT1后，继续播SLOT2的音乐；全功能的无线LCD控制器；可以对单曲、单卡、所有卡(1/All/All Card)进行重放；可以对喜爱的电台记录及MP3的位置进行标记(Bookmarking)；MP3歌曲介绍扫描；X-live Equalizer(Extreme Bass Booster，超重低音)。当我快要完成此文的时候，终于获得一条消息：原来LG的MF-PD330已经成为日本富士通公司的产品了，型号为FMP300S，使用的是两张16MB的闪存卡共32MB，目前能够把数据传输到电脑里，但是以后的FMP300S将加入美国著作权保护团体“SDMI”所制定的防伪技术。

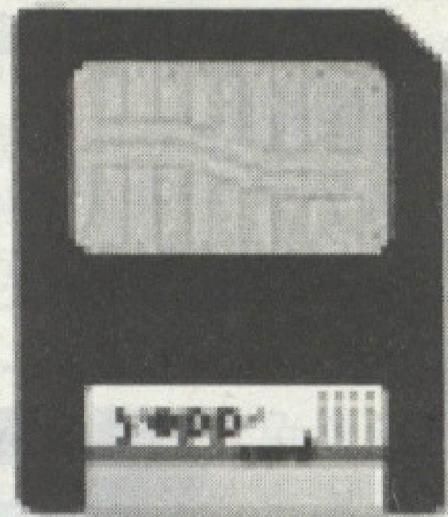
来自三星的数码MP3激赏

Feel it with your yepp player!!

then..You can get excitement!!

作为韩国的另一电子巨头，三星电子在MP3便携机上显得非常积极、高调。三星把自己的MP3便携机称为“yepp”，还特别为此开设了一个网站（编者按：呵呵我到www.yepp.com上去看了看，一堆不知其所以然的东东）。目前，三星的yep&ep只有一种型号：YP-E32。YP-E32有两种版本，一种是金色的YP-E32G，而另一个版本则为银色的YP-E32S。YP-E32与前面两个韩国公司的产品比较，特色似乎不多，只是具备了播放MP3所必需的功能：使用打印机口与PC机连接；内置32MB内存卡，可以使用8/16/32的YEPP卡扩充容量；具备语音记录功能，能记录下125段或者8分钟的语音；使用两节AAA电池连续播放10小时或者更长的时间（碱性电池）；有一个HTN型的LCD。YP-E32的配件有：耳机、使用说明书、安装光盘、两节AAA电池、外套、25针的并行拷贝线。其它可选(要另外给钱的哟)的配件有：头戴式耳机、yepp card（YC-8M/16M/32M）。由于该机的功能比较简单，相信其价格也不会高到哪里去，如果在中国以一个可以接受的价位推出的话，还是值得考虑的。





RFC 的jazPiper

＊良好的显示功能。这款74克重的播放机附有的液晶显示器，是这几款中被外国媒体认为最好的。此机椭圆形的屏幕会显示相关信息；曲名和演唱者都以大写字母显示。清晰实用的显示，令人激赏。



＊电话簿功能。在音乐播放机里，属于奇怪的附加功能。但既然不妨碍放音能力，管它呢！可以记录多达250个电话号码。

＊音量控制范围最大。这是很重要的一项功能，但大多数制造商却未顾及到。试想，少了这项重要的功能，学生上课时听音乐，不是很容易被逮到？

＊电池寿命。制造商声称，此机可连续不断地播放音乐长达十小时，但测试表明下载大家最喜欢的Level4 MP3音乐档案后，最多只能连续播放8小时。

＊有什么配件？没什么让人惊讶的...就是普通的耳机、联机、一片安装光盘，以及两颗不能充电的AAA电池。

＊ 低音部分很棒！比Rio的低音好！与Nomad相当。

＊最舒适的耳机。插着耳机听音乐数小时，也丝毫不觉得耳朵痛，多亏这组Leemax耳机。

＊ 升级的可能性。想要更多记忆容量吗？16MB的SmartMedia 售价美金58元；32MB的则售美金98元。

其它：

*安装简单。迅速、轻松地在五分钟内完成安装。接口简单实用。

* Jet Audio软件。这套方便的软件轻易地把激光唱片音乐转化为MP3格式。



*缆线槽容易外露。缆线槽的那片盖子锁不紧，动不动就脱落。但可能只是这一部机器有问题。

* 另一个感觉「假假的」装置。这也许不只是我个人的问题。那个小红点，它看起来有点格格不入。我们知道，红点一直用来标明「录音」功能，但这个按钮有必要把它漆成红色的吗？

Eiger Labs的 MPMan F20:
* 内置闪存32MB
* 内存扩展方式: Smartmedia Flash Cards
* 尺寸91 x 70 x 16.5 mm (H.W.D)
3.6" x 2.75" x 0.65" (H.W.D)
* 重量: 2.4安士 (with battery)
* 最大输出功率: 5mw x 2
* 输出接口: 立体声耳机
* 重低音: Mega Bass Enable (MBB)24dB (125Hz)
* 频响: 20Hz ~ 20KHz
* 供电系统: 单节AA碱性电池或者变压器: 直流电3V 500mA (选件)

其它mp3播放器快速扫描

跑表型的MP3播放器: UNITECH ELECTRONICS公司推出了可挂在胸前使用的跑表型MP3随身听，其新颖的造型让不少亲眼看过的人爱不释手。



三星最新推出的MP3随身听: 不仅能够播放MP3音乐而且可以摄像并显示其所摄画面。存储媒体采用“Smart Media”卡。

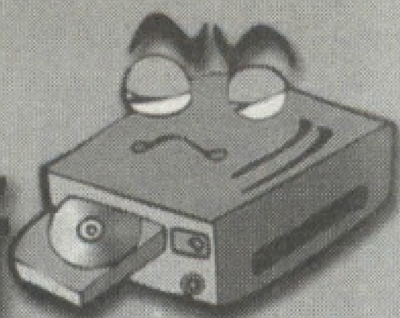
日本松下公司展出的手表式数字音乐播放器样



品--"SD Music Player"，从网上下载的音乐可以存储在它专用的64M存储器上。

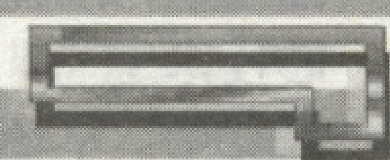


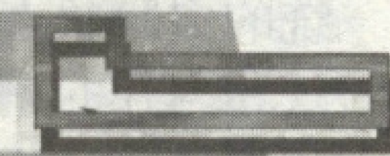
MP3是否会像VCD一样带来一个全新的数码产品市场呢？（编者按：其实MP3 PLAYER更像WALKERMAN或说更像WALKER－MAN杀手）我相信这是不成问题的。现在阻碍MP3发展的最大的问题不是什么法律条文、版权、著作权，而应该是包括你我在内都十分关心的：价格。这里的价格并不仅仅是MP3随身听自身的价格，它还应包括诸如SM卡、闪存以及MP3周边的产品。而且到目前为止，业界依然在为其各自的利益制订各式的标准，相互之间缺乏互动，也是一个制约的因素。



品牌的“代价”

PINPAIDEDAIJIA





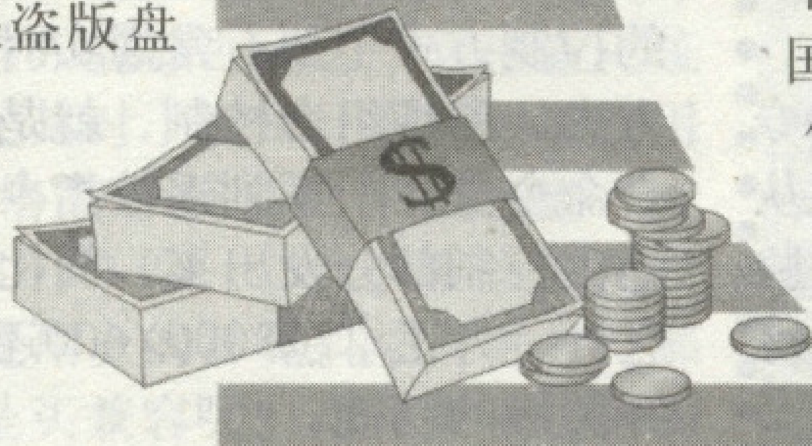
董超

——透过厂家的赞美甚至是溢美之词，拨开种种豪情壮语或者花言巧语，我们能够发现这实际上是一笔简单的交易。

根据国际数据集团的调查报告，截止到1999年底，全世界范围内个人计算机中DIY计算机（也就是兼容机）的占有率将不会超过30%，品牌机则占据了大于70%的市场份额；在国内这个比例会有一点变化，因为中国的DIY市场相对而言是较为发达的，兼容机有将近40%的份额，当然，比起全盛时期已经是大大下降了，而品牌机的占有率则是60%强。不管怎样，品牌计算机正在成为PC市场的主流，并且还在扩大其市场影响力，已经是确然无疑的了。

一直以来，对于像我这样的计算机爱好者而言，品牌机是不值一提的。可能每个人都有过这样的经验，就是听见懂计算机的人指责品牌机的种种劣迹，告诫大家买品牌机绝对是弊大于利，那么这种看法从何而来呢？

与自己攒的机器相比，品牌机最大的“罪过”就是价格高，平均讲来国产品牌机的售价要比兼容机高出10%-20%，有的甚至更高，国外品牌的就更贵了；其次是配置不高，也不如兼容机灵活多变，基本都是主流配件缺乏新潮和顶级的产品；捆绑的操作系统和应用软件对于中国盗版业“繁荣昌盛”的“国情”也有花冤枉钱之嫌，几十块钱买几张盗版盘就都搞定了嘛。以上是主要的几点，还有其他一些“劣迹”，总之每一条都确实是品牌机比不上兼容机的地方。对于它相对于兼容机的优势：品质稳定可靠，维修服务有保证，特别是产品经过一体化集成设计，能够让普通用户接受和使用（根据我几百台装机经验，普通用户在面对一台只有操作系统的兼容机时几乎不可避免要感到茫然无措）等等，在我们这些每天在硬件堆里摸爬滚打的人眼里根本就是雕虫小技，因此品牌之逊于兼容，自也就理所当然了。



这种看法，虽然确有一得之见，却未免有些曲高和寡。正如一个精通汽车的人，认为车出毛病并没什么大不了，修修就行了，但对于普通人来讲，开着车况不明的车出去是相当令人心惊胆战的，一旦在路上抛锚，就会陷入一筹莫展的困境。因此只有事实是最有说服力的，我们看到近几年随着PC的性能提高和价格降低，计算机逐步走进了千家万户，普及率正飞速提高。而令人惊讶的是不为我们所重视的国产品牌在这次大潮中完成了自身的成长过程，从无到有，从弱到强，从粗到精，今天的几大品牌在与兼容机和国外品牌的竞争中不但已经站稳了脚跟，而且渐渐占据了市场主动。联想电脑，不但已经成为国内市场占有率最大的厂家，去年更取得了全亚洲最大PC厂商的地位，联想的下一个目标，正如它自己所说的，是要成为中国的康柏。以中国巨大的市场潜力和电脑的高速发展，我看还真不像随便说说。

既然品牌机具有如此的吸引力，那么，它是靠什么取得今天的成绩的呢？除了多少兆赫兹的CPU、多大字节的硬盘以外，它还为我们带来了什么呢？下面就让我们通过两个例子，去寻找掩藏在品牌宣传下的真实意义。

一、康柏和光“一点通”网络电脑

康柏与和光，一中一西两大电脑企业合作，不能不说是强强联合了吧？最近康柏和光协同美国艾美加（Iomega）公司和世界商讯机构四家单位，共同推出了“一点通”网络电脑。“一点通”围绕着“产品本身的突破、服务方式的突破、学习观念的突破、追求效果的突破”四个方面进行了专门设计。

产品本身的突破：设计了独特的功能键，还针对网络的特点设计了滚轴鼠标，让用户能方便快速地浏览到较宽的网络页面。

服务方式的突破：“一点通”系列电脑沿袭了

康柏和光3年保修，3年备件有限保换的售后服务承诺，随6623和6632型电脑免费提供1张Zip盘片并且提供5年保换服务。

学习观念的突破：康柏和光认为应该进行一次“改变PC学习观念的革命”。作为一个厂商，有责任对用户进行学习观念的正确引导。

追求效果的突破：它追求的不是用户“不用就会”，而是“一用就会”，它所涉及的几个功能键也是追求用户“一点一点地通”，并且是“一点就通”。

具体分析一下，就能发现它的设计思想主要体现在以下几点：

“一点上网”：“一点通”设计了专门的Internet键盘，不同的功能键的形象形状、色彩各不相同，例如快捷上网键，用户只需轻轻一点，就可登录网站。

“一点播放”：Internet键盘上设置有媒体播放区，你闭上眼睛，用手一摸，就能通过这几个形状上跟放音机相似的按键，直接播放CD、VCD、DVD，任意调节音量、静音，进盘退盘，轻松得像在用家电。

“一点搜索”：在Internet键区，设置了E-mail键、搜索键、打印按键等，直接连接到Internet上的E-mail引擎、搜索引擎上进行有关的操作，省却了一系列烦人的步骤。

“一点加密”：“一点通”电脑是配备Zip的（好羡慕啊！），可通过Zip的数据加密实现安全保护功能，对于积累的家庭财务计划或者非常敏感的个人资料都可以密码保护，即使是无意丢失或者被恶意窃取也完全不必担心资料和数据会被人滥用。尤其是Zip的弹出式保护功能，只要盘片正常退出驱动器，那么电脑会自动恢复密码，不用担心忘记加密。

“一点备份”：“一点通”拥有安全定时备份的功能，只需轻点一下鼠标，就能将数据备份工作交给Zip，而且Zip的容量很大，可以存储办公的全部内容，“不用担心电脑的意外损坏，也不用担心停电事故，永远拥有好心情。”

“一学就会”：“一点通”系列电脑准备了专门为初级用户设计的TIPS2000网络丛书，只要从中找出你想学习的内容，打开它，对照上面与电脑屏幕一模一样的图片，一步一步往下操作，就会得到你想要的效果（呵呵，像是傻瓜书嘛）。

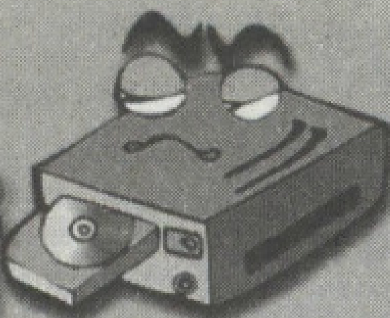
二、方正卓越3000电脑

方正卓越3000的全称是“方正卓越3000多媒体网络时尚电脑”（累死我了！），这一系列电脑也是定位为家庭应用，针对家用多媒体和联网作了特别的设计，我阅读了它长达10数页的产品说明（又累死我一次呵呵），发现这实际上是一个很有特色的产品系列，其独特之处主要有这么几点：

外形和色彩的时尚化：方正卓越3000采用了主机、显示器、低音炮、键盘、鼠标、音箱、遥控、一体化耳机麦克风的流线形结构的工业设计，在色彩上，方正卓越3000借鉴了黑色家电经验，采用了深厚积淀的偏黑底色，同时，在部分主机面板、键盘的底托、鼠标的按键、低音炮的控制按钮和顶部以及耳机、遥控等相关的部分，都嵌以时尚化的金属流行色。

智能遥控，家电主管：所谓“家用电器智能网络”，就是实现家用电器及相关设备的一体化智能控制，使家用电脑成为家庭智能控制网络中枢。方正卓越3000/600配置了包括LCD板、红外板、相关适配卡、相关的控制软件包的智能集成控制器，同时配上调制解调器和电话线，这样，它就具备了检测环境状态及设备状态，条件触发或按预定的参数触发，温度及热度感应，定时控制及相关时间状态显示等功能，实现了家电网络智能控制功能。红外信号学习功能是方正卓越3000/600智能控制系统核心技术之一。红外遥控信号格式种类繁多，编码方式复杂，卓越3000/600的学习功能可以将具有红外遥控器设备的各个遥控键编码学习到电脑中。运用卓越3000/600，用户可以自由设计自己喜欢的控制界面及规定控制流程、定义组合控制命令（宏控制方式），也可以直接调用卓越3000/600提供的一些样板式的界面，通过组合，自动执行数个设备控制命令的组合指令。同时，用户在安装系统时，无需对设备作任何改动，而且不必改变原有设备的操作控制方式，仍然可以按原来的使用方法用遥控器操作设备。值得一提的还有方正电脑创新集成的液晶系统状态显示屏，用户可以通过显示屏清晰了解系统的实时状态，包括上网标志、静音标志，显示硬盘和内存的剩余空间，DVD/VCD/CD标志，声音状态显示，甚至还有温度计的功能。卓越3000/600的控制方式主要有常规实时控制和组合控制等两种方式。所谓组合控制，就是用户只需要设定一个组合命令键，一系列遥控指令就能够完全自动、连续地由控制部分发出来，简化了家电控制方式。除此之外，方正卓越3000/600还具备遥控开关机和定时开关机的功能。

价值超过6000元的正版软件：卓越3000在软件的应用方面做了细分，而且数量惊人，整个软件包实际价值超过6000元人民币。卓越3000预装了中文视窗98操作系统；方正校园三维立体开机向导；办



公组件、LOTUS Organizer、电子文档网上飞、MS IE、网络传真、网络会议、方正字库、语音输入软件（Via Voice98）等办公及个人事务管理软件；因特网实用工具集、预置169帐号、富翁套餐证券分析、INTERNET宝典、Media Ring99网络电话；Adobe PhotoDeluxe家庭版、Arcsoft Printer图形处理打印及PhotoStudio制作工具；101网校，电脑总动员等教育软件；极品飞车、方正影院、语音麻将、五个小游戏、VCD光盘等娱乐软件；安全恢复系统，行天98反病毒软件，屏幕保护等等。

多感知电脑：方正卓越除了可以用传统的输入方式与电脑进行交流，还具备了“说话”和“写字”的功能。也就是说，人们可以通过日常的说话和写字与电脑进行交流。首先，卓越3000配备的语音识别软件使其具有了语音输入（Via Voice98语音软件）、语音游戏（语音麻将）及语音控制（开机向导实现语音控制）等功能。其次，方正卓越3000/600的三合一键盘有许多功能：集成手写板功能，该手写板还可以当小键盘和鼠标使用；21个热键可实现方正校园、语音中心、Internet、网际电话、收传真、发传真、翻译、计算器、文字编辑、中西文切换、个人事务、游戏天地、播放/暂停、停止、音量加、音量减、挂起、唤醒、开关机等21个功能。

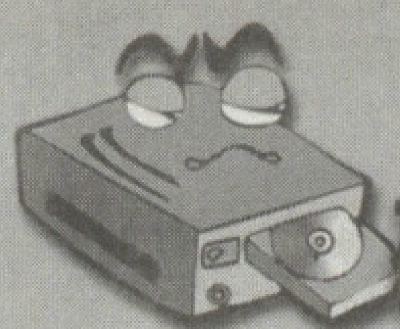
可以说康柏和光“一点通”网络电脑和方正卓越3000电脑都具有某些独特的创意，对于电脑的实用化都做出了自己的努力。看完以上的介绍，我们现在应该能了解，透过厂家的赞美甚至是溢美之词，拨开种种豪情壮语或者花言巧语，这实际上是一笔简单的交易。购买品牌电脑所要付出的“代价”，就是在你拿出更多的银子以后，不但得到了由一堆硬件设备和一些软件程序组成的所谓的家用电脑，而且还买到了生产厂家为了你使用这台电脑所作出的一系列努力，这一系列工作，主要集中在产品本身的易用性设计和辅助使用工具的引进两方面。看到这里我想没有人能够否认这一套措施应该具有它本身的价值，尤其对于缺少计算机知识的用户而言，品牌机的价格高于兼容机并非随意“宰人”。归根到底，花8000买一个大铁家伙放在屋里，要比花9000买个能用上的计算机来得更亏。那么到底应该买品牌还是买兼容呢？对于像我这样的爱好者，答案是不言而喻的，但是这样的人不会超过购买人群的10%。对于大多数的用户而言，你也许应该考虑到：如果放弃选择品牌电脑，可能将来付出的代价会更多。

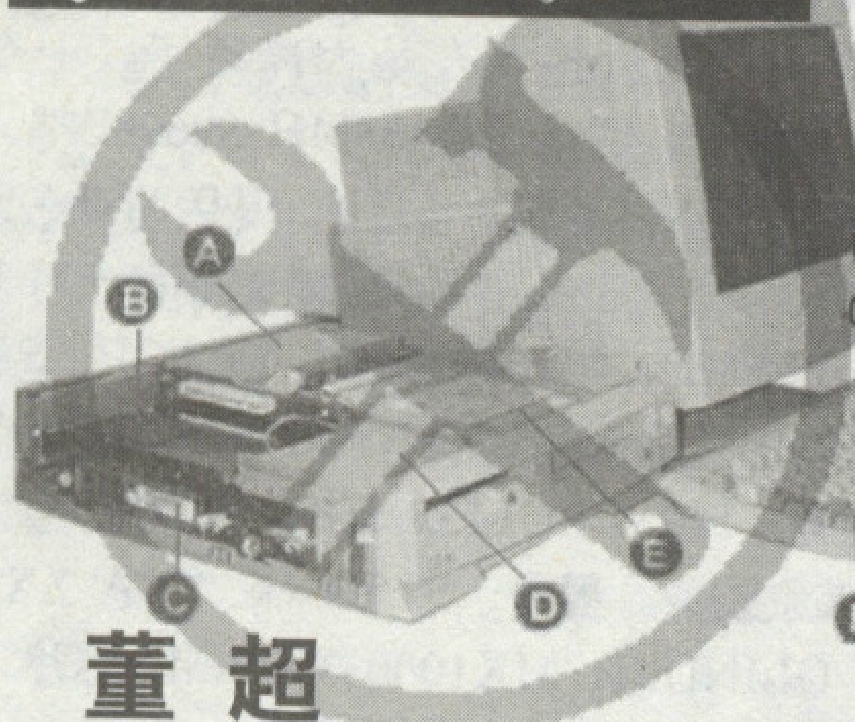
（上接42页）**CPU**：双PⅢ-600B（就是133MHz的PⅢ）SMP，专门用于服务器的XEON处理器可能会有微小的性能优势，但是价格实在是太离谱了（一个XEON-600要一万多），所以还是133MHz的600B吧。**主板**：技嘉6BXDU，BX芯片组，不选i820是因为对它到底怎么样心里实在没底，花这么多钱买工作站不稳定可不行呀！6BXDU支持SMP，4个内存插槽、1个AGP、6个PCI、1个ISA，特别是内置了ULTRA 2 SCSI,价格在5000元以内。**内存**：512M PC-133 SDRAM 带ECC，推荐KING MAX原装条。**显卡**：ELSA GLORIA XXL 采用3D LABS GLINDER MX1000+GRAMA芯片，16M VRAM+24M DRAM，价钱也不贵，18000元。**声卡**：CREATIVE SOUND BLASTER LIVE! DIGITAL。**硬盘**：希捷酷鱼系列18.2G×2（或×3、×4……），在NT上做成第五级RAID，可以当关键业务服务器了哈哈。**光驱**：同发烧型计算机。**音箱**：CREATIVE PC-WORKS FPS-2000。**显示器**：VIEWSONIC PS15或者SONY 21Glsi，这几款21寸的显示器价格都差不多：10000出头。**其他部件**：机箱应该用PC服务器机箱，电源则除了使用大功率的高品质电源外，还应考虑双电源，至于键盘、鼠标等，则因人而异了。

参考价格：72000元左右

前面我们没有涉及像顶置盒呀、微软将要凭之杀入家用游戏市场的V-BOX呀这类嵌入式设备。另外，除了各种主流机型和嵌入式设备以外，还有两类重要的PC形态，一是笔记本电脑，另一个是像WindowsCE、PALM这样的掌上型电脑，这是非常先进的PC类型，而且是和“PC”这个概念真正符合的东东，紧随人走，为人所用。如果我预测正确的话，这个分支是PC发展最有前途的方向，如果按照目前的趋势下去的话，那么最终将会变成一个置入人脑的芯片，就像科幻电影所演的，随时随地都可以进入完全的电脑世界。当然，这就不是装机指南所要研究的课题了。

下面要向大家宣布一个好消息！（“哗哗哗…”雷鸣般的掌声，“噢噢噢…”欢呼声和“AHHHHH…”小姑娘的尖叫声……“喂！你有完没完？”）为了配合本次装机指南，我们在大众软件网站上举办了“DIY2000”活动，大家可以到我们的网站上，提选出自己心目中的梦幻配置，参考其他人的装机观点，与大家切磋，有什么问题也可来寻求解答。而且……而且……是有奖的！！MMM……奖品有都有什么我先卖个关子，欲知详情，请到——POPSOFT.COM.CN





千禧年装机指南

董超

在1998-1999年度的读者调查表中，高居“年度最受欢迎的文章”（这对于杂志社就相当于奥斯卡“最佳影片”大奖）榜首的就是《本季度装机指南》。也就是说，装机指南不但是硬件板块，而且是整个杂志的招牌暨保留节目了。今天，经过大量的工作和不懈的努力，我们推出了全新的装机指南升级版——《千禧年装机指南》！！（“哗哗哗…”雷鸣般的掌声，“噢噢噢…”欢呼声和“AHHHHH…”小姑娘的尖叫声）mmm……从季度到年度到世纪到千年，连升四级！我们可以向大家保证，你们正在看到的是最酷的一辑装机指南！！

那它到底酷在何处呢？

首先，就是本次装机指南的全面性。在读完本文后，大家会注意到，相对于以往各期，本装机指南将会照顾到从低到高的所有层次的装机需要，无论是打算省银子少花钱多办事，或者希望过足游戏瘾，还是准备装一台高档工作站，都可以在本装机指南中找到相应的参考配置。哪怕你最近根本不想装机，也可以从本文中了解到到底PC从弱到强有多大的伸缩性。

其次，本次装机指南有相当强的系列性。如果随便找几个装机高手，叫他们分别列出高、中、低等机型的配置清单，那我们得到的将是一大堆五花八门的配件名称，很可能连一个相同的品牌都见不到，在某些情况下甚至会得到相互矛盾的结果（没办法，这就是现实的计算机配件市场情况，一团乱麻）。本次装机指南专门对此进行了分析和安排，正如大家将会看到的，在几个主要配件的选择上我们采用了一个品牌不同系列、不同档次的产品。这样的好处是显而易见的，一个著名的品牌会非常重视自己产品的系列性，完整性和覆盖范围，它的各个系列，各个不同型号从速度、性能、容量、寿命配置直到价格都是经过精心安排，力图符合某个特定市场需求的。所以这种做法相当于把一个最费劲的工作——针对不同档次挑选性能，价格及性价比三者都符合要求的最佳人选——部分地转嫁到了厂商的头上。但这个品牌的挑选是相当严格的。第一得有完整的产品线，能够多生产从低到高各个档次的产品，像SONY，东西倒是好，可总不能所有档次都用单枪三束吧？第二就是得找知名度高有实力的大厂，国内一些显卡厂商，专门从各处OEM最便宜的公版卡，加个包装就上市，档次是真多品种也真全，我敢往上写吗？第三就是在各个机型里都有响铛铛的拳头产品，因为一般厂商都是在某一特定市场实力最强，所以找起来比较困难。应该说挑选系列费了不少劲，但最后我们还是做到了。

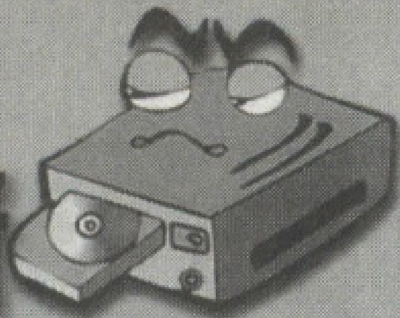
第三，本次装机指南尽力做到各款机型的搭配协调和均衡。配置的协调是一个重要而又困难的课题，一把螺丝刀，什么其他工具都不用就能组装出一台计算机，主要差别就在配置是否合理、整体效能是不是能充分发挥上面。比如，我们可以算出，显卡在采用AGP4X取代AGP2X传输模式时，显存带宽将由533MB/S增加到1066MB/S，这时，只有内存总线使用133MHz的频率（这也就是PCU的外频），带宽为1064MB/S，才能满足AGP的传输需求以消除瓶颈，如果继续使用PC-100的内存（频率100MHz，带宽为800MB/S），是不能充分发挥AGP4X下的DIME的。这样的例子在PC里俯仰皆是，因此在配置的时候一定要仔细权衡搭配是否合理，确保不会发生由于一个部件跟不上劲导致整体效能的明显下降。

第四也是最最重要的一点，本次装机指南是由鄙人负责制作的！！是由英俊潇洒英明神武冰雪聪明……“哎呦”……目光如炬神采飞扬老练过人……“哎呦！哎呦！！”……城府极深面露煞气眼带凶光……“啊！！！……”

本次装机指南，将针对五个不同档次的机型给出各自的参考配置：

一、经济型

这是为了满足诸如打字、录入、打印、简单文书编写、E-MAIL收发等非运算和存储密集型任务的计算机。经济型计算机的配置原则，就是花最少的钱办最多的事，OK！就按这个原则来配置。**CPU**：K6-2-350，虽说还能找到便宜几十块钱的CPU，但性能就太差了，这都2000年了，那种CPU用不了半年就会被淘汰，而且考虑到最基本的放VCD、MP3等多媒体应用，K6-2-350恐怕是最明智的选择。**内存**：32M SDRAM，这个容量可以



流畅运行WIN98和OFFICE2000，还能要求什么呢？（什么什么？您要PHOTOSHOP5即时渲染+3DS全景建模+……停！停！打住！您还是接着睡吧。）**主板**：技嘉5AX，SUPER 7结构，ALADDIN V芯片组，3个内存插槽、1个AGP、5个PCI、2个ISA，支持DMA-66，外频到115。**显卡**：SIS6326/8M兼容显卡，随便挑一个就行了，太阳花呀金彩霸呀金鹰呀……什么都行。反正都是公版卡，不过最好挑个FLASH ROM BIOS的以后可以自己升级显卡BIOS。**声卡**：YAMAHA 724 PCI声卡，MIDI效果极佳。**硬盘**：希捷金牌6.4G，呵呵便宜呀。**光驱**：源兴36X，光驱是不能凑合的部件，硬盘都是名牌大厂出品，差别在速度和性能上，质量是有保证的，光驱就不同了，除了激光头组件其他部分技术含量不高谁都可以造，市场上是龙蛇混杂，要是图便宜买了个烂光驱回去够你恶心半辈子的。**显示器**：国产14寸数控，分辨率1024×768足已。**其他部件**：软驱、机箱、电源、键盘、鼠标、音箱，当然“一个也不能少”，不过可以用耳机代替音箱，尽量选便宜的吧，谁让咱没钱呢？

参考价格：3800元左右

二、办公型

办公型计算机是为了组合文档、电子表格、图表生成和演示、网络文件传送等任务而服务的机型。其配置要求有一定的处理能力、存储能力，但不会要求过高图形和音频系统。为了保证系统的稳定和软件的兼容性，赛扬系统是绝对的首选。

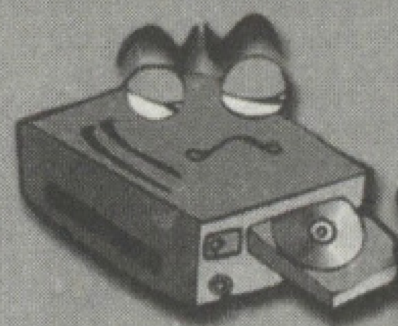
CPU：celeron-433，celeron最大的特点就是超值，它的便宜根本不是因为性能差，而是INTEL为了挤压AMD和IDT、CYRIX的市场策略，因此从性价比的角度看买celeron是很占便宜的。**内存**：64M SDRAM，因为要同时操作WORD和EXCEL嘛，还要联网，肯定得64M呀。**主板**：技嘉6WMMC7，INTEL810芯片组的SOCKET 370板，是celeron的天作之和，稳定得一塌糊涂，自带i752图形芯片和au8810音频芯片，4M图形缓存，2个内存插槽，3个PCI，1个AMR，还支持ATA-66。值得一提是i752的3D效果相当不错，用来玩QUAKE3只要不追求1280×1024×32BIT×60FPS绝对没问题，可以背着老板打打游戏哈哈。**硬盘**：同经济型计算机，6.4G足够了。**光驱**：同经济型计算机。**显示器**：国产15寸数控，分辨率最好能到1280×1024，至于刷新率在800×600时应不低于75Hz。其**他部件**：软驱、机箱、电源、键盘、鼠标、音箱，亦同经济型计算机，但是如果条件允许的话应该买一个高级一点的键盘，因为办公计算机用于打字较多，键盘太差会引起不适。

参考价格：5300元左右

三、家用型

家用型计算机主要用于家用软件、学习软件、游戏软件和多媒体软件，以及播放CD、VCD和DVD、MP3等多媒体信息。联网是这类PC的新兴热点。另外，购买家用机的用户在追求主流机型的同时相对而言会较多考虑到保值问题。

CPU：PⅢ-500，PⅢ比起PⅡ来只多出了一个SSE指令集，这是一个浮点的SIMD指令集（见99年10月上《老大中的老大》），旨在运行多媒体应用的时候增强CPU的处理能力。根据测试，在普通的没有使用SSE的应用中PⅢ和PⅡ的性能完全相同，但在使用了SSE以后，PⅢ能超过PⅡ50%以上，效果还蛮大的。而且，由于AMD K7的强大压力，PⅢ-500已经很便宜了才2200元（一正义读者：“我呸！”）。为什么不选K7呢？K7是更强大没错（大致相当于PⅢ-600吧），价格也更便宜也没错（2000元），但光是AGP兼容问题、不同南北桥配合问题就够头疼的了，此外还有发热问题、驱动兼容问题、软件优化问题（K7一定要在优化的环境下才能发挥出自己的优势）等等，不是普通家庭用户搞得定的，还是PⅢ吧。**内存**：128M PC-100 SDRAM，现代或三星原装6层PCB的，为了超频最好选CL=2的。128M，呵呵可以轻松搞定WINDOWS2000啦。**主板**：技嘉BX-2000，真正的BX名板，INTEL BX芯片组，外频133，倍频8，4个内存插槽、1个AGP、6个PCI、1个ISA，支持STR（瞬间开机，见99年12月下《STR-让电脑瞬间开机》），还有技嘉的招牌技术DUAL BIOS，如果还不过瘾的话可以去买BX-2000+，外频到150，支持8个IDE设备，支持ATA-66（因为加了一块HPT-366），那是BX主板中的极品。**显卡**：技嘉G400/16M。技嘉还能出G400？哈哈这块G400有意思极了，它是集成在技嘉主板上的，但是但是……外表上这是一块完整的AGP插卡，怎么看都和MGA-G400一样，只是少了BIOS。它只能插在技嘉的主板上（因为它的BIOS在主板上），用这种办法作为技嘉专用的显卡（就是技嘉所谓的BIOS ON MAINBOARD技术）。那有什么好处呢？就是便宜，16M的才800多元，性能和MGA-G400完全一样。**声卡**：CREATIVE SOUND BLASTER LIVE! DIGITAL，这是VALUE的升级版，比LIVE! 完整版便宜多了！还带数字音频输出，主芯片、音色、音质都和完整版完全一样，硬件复音数少几路，不过有谁在乎呢？**硬盘**：IBM DESK STAR 13.5G，7200转，2M缓存，支持ATA-66，在我们的《世纪末ATA-66硬盘》评测中得了第一（见99年12月上《世纪末ATA-66硬盘》）。**光驱**：CREATIVE PC-DVD Dxr3，创新的DVD-



ROM，没啥可说的了吧？都买了LIVE! DIGITAL了怎么也得过一回DVD瘾吧？**音箱**：CREATIVE PC-WORKS FPS（FOUR POINT SURROUND）-2000，是FPS-1000的换代产品，重新设计了箱体，加大了高音单元和低音炮的功率，改进了功放电路，支持数字光纤输入，4.1声道环绕，效果极佳（除了DTT2500D以外，那是真正的极品，接着看吧）。编辑部里的WALKER用FPS-1000用得都直流口水，要是给了他2000这还了得？**MODEM**：现在的家庭电脑不装MODEM就太老土了，装个200元的WIN-MODEM（软猫）咱们当然不干了，要装就装个新潮的！CREATIVE MODEM BLASTER 5670，USB的硬猫，V.90/K56FLEX自动切换，内置2MB FLASH ROM，可升级，抗干扰设计，扩展AT指令集……自己琢磨去吧。**显示器**：PHILIPS 105A，分辨率1280×1024，刷新率120Hz，造型不错，符合TCO95环保规范。**其他部件**：软驱、机箱、电源、键盘、鼠标，要看个人喜好而定。

参考价格：13000元左右

四、发烧型

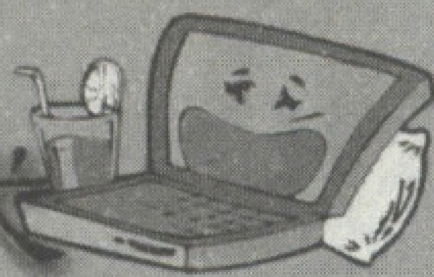
发烧型计算机追求最快的3D加速卡、最逼真的环绕音响效果、最新潮的外设、全透明机箱、人机工程键盘和新型USB摄像头等等，有的发烧友还会对SMP、SLI、DUAL HEAD甚至水冷循环散热装置感兴趣。发烧型计算机是最丰富多采、需要考虑因素最多的类型，像超频这样的话题是这一领域常胜不衰的。

CPU：K7！当然是K7，要不然还叫发烧吗？现在K7-500已经不是太难买到了，不过更高主频的还是很少。有个办法，就是把K7买回去超频，自从K7的倍频数被人破解以后，K7的超频简直成了一股疯狂的潮流，五花八门的方法层出不穷，所有尝试都证明了K7这东西还真是好超。因为超频特别是K7的超频有一定危险，在这里就不写了，有兴趣的同志可以和我一起切磋切磋，我出电路图——K7你出！**内存**：256M KING MAX原装PC-133 SDRAM，6层PCB板CL=2，TINY BGA封装，呵呵东西是没说的就是贵点——小4000。**主板**：技嘉7IX，AMD 750芯片组（751+756），3个内存插槽、1个AGP、5个PCI、2个ISA，支持ATA-66，技嘉的7IX是通过AMD验证的，即所谓K7 COMPLAINT。**显卡**：GeForce256/32M-DDRRAM，国内我就见过创新的3D GeForce Pro这么一块，这是每个发烧友都会流口水的东东呀！但是有两点要注意：一是千万不要买SDRAM版的GeForce256，现在还看不出来，但过半年就该后悔了；二是GeForce256和AMD 750的AGP兼容问题还未完全解决，所以可能要时时更新驱动。**声卡**：CREATIVE SOUND BLASTER LIVE! DELUXE，我…我…我想要呀！！！**SCSI卡**：发烧级机器当然应该用SCSI，SCSI卡的首选是adaptec的2940UW或者2940U2W，前者是ULTRA WIDE SCSI，40MB/S，后者则是ULTRA 2 WIDE SCSI，80MB/S，adaptec是世界最大的SCSI设备厂家，2940UW和2940U2W都是鼎鼎大名，2940U2W当然更好，就看有钱没钱了。**硬盘**：希捷酷鱼系列18.2G，ULTRA 2 WIDE SCSI接口，10000转/分，接口速率80MB/S，持续传输速率16.6MB/S，拷贝一个WIN98只要十秒种。**光驱**：买了ULTRA 2 WIDE SCSI卡，又用上了ULTRA 2 WIDE SCSI的硬盘，光驱自然不应该再用IDE接口的，不然就会造成瓶颈，速度倒是其次，主要是IDE比起SCSI来CPU占用率太高。发烧级机器需要配备DVD-ROM和CD-RW，这两者都比CD-ROM精密得多，推荐购买CREATIVE或TOSHIBA、先锋、YAMAHA等名牌产品。**音箱**：CREATIVE SOUND-WORKS DTT（DESKTOP THEATER）-2500DIGITAL，售价3000元人民币，呵呵光从价格上就可以想象多高级了，DTT-2500是DTT 5.1的升级版，超重低音炮，杜比数码环绕音频系统、SPDIF（AC-3）杜比数码输出和一个单独的用于连接Sound Blaster Live! 的四通道数码DIN输出接口，以及用于DVD电影、Environmental AudioTM和DirectSound 3D游戏的模拟立体声前后声道、极为纯正而富有穿透力的音色，和SOUND BLASTER LIVE! DELUXE的配合几乎是天衣无缝。**MODEM**：同家用型计算机。**显示器**：推荐采用MAG、三星、SONY的17寸高档显示器，价格在4000元左右。其他部件：软驱、机箱、电源、键盘、鼠标，这就纯粹要看自己的口味了，发烧级计算机嘛，尽情发挥自己的个性吧。罗嗦一句：一定要挑一个大功率的高品质电源，机箱也要尽可能宽敞些以利散热，可以考虑单独加散热风扇。

参考价格：29000元左右

五、专业型

专业型计算机需要极高的CPU处理能力、海量的存储器和针对不同行业的子系统的特殊设计，比如图形工作站、视频工作站、工程工作站等等，不过用PC搞音乐的倒并不多，一是因为PC音频处理还不非常发达，二是因为音乐的制作和编辑相对于上述任务较为规范，有利于用更为专用的（从计算机体系结构来讲，就是硬、软件更为固化的，我们知道PC是非常开放的）系统来完成。随着PC机性能的不断增强，PC工作站和传统的强大的RISC工作站在这一领域的竞争会日趋白热化。（下转39页）



网虫守则



怎样才能做一个合格的网虫呢？

1. 你拨电话时拨了IP地址。

2. 你的bookmark自上向下需要滚动15分钟。

3. 你的眼镜上印着一个网址。

4. 你拒绝到一个没有电力和电话线的地方度假。

5. 你终于去度假了，但是是在买了一个MODEM和一个笔记本电脑之后。

6. 你所有的梦想都被得到一个更快的网络连接速度占据：56K……ISDN……cablemodem……T1……T3……

7. 甚至于你在梦里都出现HTML。

8. 你发现你在打（写）字时，总不知不觉在后面加上了.com。

9. 你关上MODEM，就会有一种可怕的孤独感，就像你深爱的人离去一样。

10. 你把自己介绍成“Jim@net.au”。

11. 当你在某杂志或电视上看到一个www网址时，你的心跳加速了，并且出现无规律的跳动，而在这之前你的心脏没毛病。

12. 你走出你的房间，才意识到你的父母已经搬走了，而搬走时你却一无所知。

13. 当你离开房间时会打开Intercom，以便新的E-mail到时能及时听到。

14. 你的妻子把一个棕红色的假发放在你的显示器上，以提醒你她的存在。

15. 你所有朋友的名字里都有一个@。

16. 所有的链接页都已变成了看过后的紫色。

17. 你的狗有了它自己的主页。

18. 你已经看了Yahoo里所有的链接，Lycos也看到一半了。

19. 你意识到房间里没有一点儿声音，你不知道你的孩子在哪儿。

20. 你检查E-mail，报告信息为：“没有新的信息。”可你还在一遍一遍地核查。

21. 你提到你的年龄时说2.X。

22. 你为了上网占用了孩子们的电话线，以至于他们的朋友不知如何同他们联系。

23. 电话费帐单如雪片般飞来。

24. 即使下周就要死了，你还企图把OPS保留在你喜欢的IRC频道里。

25. 你把作业写在HTML里，然后把URL给了老师。

26. 你不知道你最亲近的三个好朋友的性别，因为他们都有一个中性的昵称。

27. 你以2400波特率在人们面前发笑。

28. 你的妻子告诉你已经两个月没有刮胡子了。

29. 你一个礼拜错过超过五顿晚餐，当时你在下载最新的软件。

30. 你早上3:00起床上厕所，在回寝室以前顺便检查了一遍E-mail。

31. 告诉出租车司机你住在http://123.elm.street/house/bluetrim.html。

32. 你实际上试了123.elm.street这个地址。

33. 你的女朋友又换了一个新网友，因为那个人的网络速度比你的快。

34. 你告诉孩子们不要使用电脑，因为“爸爸不得不工作”，而你却不去找一份工作。

35. 你的朋友不再给你来E-mail……他们能在任何时间通过IRC频道找到你。

36. 你买了一把特制的椅子，上面有内置的键盘和鼠标。

37. 你同管道工把计算机前的那把椅子换成带有厕所的需要多少钱。

38. 你的妻子定下了一个新规矩：“计算机不准带上床。”



39. 你是如此地熟悉WWW，以至于你发现搜索引擎毫无用处。

40. 你做了纹身，上面说明："用Netscape3.0或以上版本取得最佳观赏效果。"

41.你把一个枕套放在你的笔记本电脑上，为了不让你的爱人看见它。

42. 你忘了今年是哪一年。

43. 你连接后让MODEM发音器开着，因为你认为它听起来像海风。

44. 你开始怀疑到底你的ISP能不能每月提供给你720小时以上的使用时间。

45. 你的ISP考虑把你当成生意伙伴而不是一名顾客。

46.你的妻子说通信比婚姻更重要，因此你买了另一台电脑，安上了另一条电话线，这样你们俩就可以在网上聊天了。

47.当你的汽车撞车时，你的第一反应是寻找"BACK"按钮。

48.你决定在大学多呆一两年，仅仅为了免费上网。

49.你每一次按下"收Mail"键总能得到新的Mail。

50. 你一次又一次按下，新的Mail还在来。

51. 你最后一次看表是晚上11:30，而当你的妹妹早上7:00起床上学时，你觉得只过了一小会儿。

52.你建了一个如何抚平痛苦烙印的主页，但是实际目的是想收到更多的E-mail。

53.你的硬盘瘫痪了，长达两小时无法登陆。情急之下你拿起电话手工拨打ISP电话号码，努力哼哼出各种怪声与MODEM进行通讯，居然成功了。

54. 你的血有17%是Java。

55. Yahoo用你自己的起始页欢迎你。

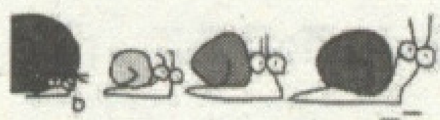
57. 电话公司让你帮助检测他们新的PBX系统。

58. 在IRC里的一些人提到：不用PC，而使用叫做PAL的无线通讯协议，就可以获得全部的视频图像（编者按：就是电视机啦）。你很纳闷：我怎么从没听说过。

59. 你给你的狗一块用过的主板而不是骨头。

60. 你开始想你是否该用PentiumⅢ升级自己的大脑。

61. 升级工作完成得相当好。









Yahoo！！一阵欢呼从凌晨时分的网络组传出，划破长空，顿时掉下一群受到惊吓的鸟儿。时光倒流三个小时，镜头从空中向下飞快地移到编辑部，接着穿过一道道门停留在网络组的门前。慢慢地，门开了，只传来电脑风扇的轰鸣和电源发出的高频啸叫，在这些噪音的源头前坐着三个精神恍惚的人---Lanqiao、Lrosa和ken。镜头快速地飞到电脑屏幕前，只见上面出现了一个网页，仔细一看，咦？原来是新版大众软件网！

Lrosa："喂！这里又有一个Bug！"

Lanqiao："哪里哪里？"

Lrosa："那里那里！"

Lanqiao："马上改！"

Lrosa："Ken！！怎么睡了！？啊！怎么桌子上都是水？什么啊？"

Ken揉着惺忪睡眼道："口水，不好意思。"

Lrosa：……

Lrosa在Lanqiao和Ken的桌子之前迅速飞快光速神奇不可思议地……总之怎么形容他速度快都可以，就这样穿梭着，不停地发现错误，不停地修改错误，虽然整个屋子都是关着门的，但是屋里依然形成了一股强烈的气流。

"喂！Lanqiao！改完了没有？"

"……"

"怎么你也睡着了！？看什么看？自己照个镜子去，像个熊猫似的！"

为了清醒一下头脑，Lanqiao出了编辑部呼吸新鲜空气，这是已是早上8点，上班的人们已经陆续出发了。

"啊！有只熊猫，在大街上！"

"快打电话到动物园啊！"

"快看，熊猫跑出来啦！"

Lanqiao："我不是啊！放开我@＃$%^&*."

（幸亏及时赶来的神秘人物DC把Lanqiao救了下来，不然……）



经过无数次跳票，大众软件网新版终于于世纪之交的公元1999年12月10上午10：00推出了。在改版期间我们收到了无数封热情洋溢的建议信（DC在一旁沉痛地：当然也有文笔犀利的讨伐书）。在这里，ken代表网络组的全体编辑向支持我们的所有朋友们致谢啦！这段时间里，我们经常为一个栏目的走向争得不可开交，无论是栏目的美工、内容还是风格，都是经过无数次的推翻、确定、再推翻、再确定之后制作完成。为了增加大众软件网的交互性，这回我们特别推出了－－“晶合后院”！！！这是个虚拟社区，club.popsoft.com.cn，你一进来肯定就再也不想走了！当然希望以后广大网友能够在社区内发表各自的见解，您的意见是我们最大的财富。“晶合后院”的功能还远不止如此，大家可以把它当作在大众软件的家，每个人都能在社区中找到真正属于自己的一片天空。

为了让大家对晶合社区有个大体的了解，使大家进入社区不至于手忙脚乱抓不到头绪，我在这里对社区的大体功能和使用方法做一个简介：

社区功能

→分类讨论区：分类讨论区将社区论坛所有栏目进行分类排列，以便社区成员快速方便地查找自己喜欢的论坛。

→所有讨论区：所有讨论区即社区所有论坛的总汇。

注：论坛部分均可以使用帖子搜索功能进行过期帖子的搜索。

→个人收藏夹：社区成员可以将论坛中自己感兴趣的版块加入个人收藏夹中，具体方法是点击版块名称前面的图标，然后在随即弹出的菜单中选择确定即可。

→交友聊天区：

1.社区聊天小屋：乃社区之公共交流场所，社区成员可以在此畅所欲言，其中包括大家期待已久的晶合聊天室。

2.网友自建聊吧：社区成员可以在此栏目中建立自己的聊天室，讨论自己感兴趣的话题。

3.当前在线朋友：显示当前在线的所有社区成员。可以看到他/她目前正在哪个区域和正在干什么，并可查看该用户的个人档案（用户必须已经建立了个人档案并且同意公开）。

4.送信息给别人：可以将信息发送到当前在线的任何一个社区成员，该成员将会立刻收到弹出式信息。

5.查询其他朋友：在知道用户的昵称后，可以使用这项功能查询该用户的个人档案，前提是该用户已经建立个人档案。

6.所有注册朋友：查看社区中所有注册网友。

→个人工具箱：

1.建立个人档案：这是社区成员中最应注意的问题，只有在建立个人档案后社区的所有功能才会开放，比如在没有建立个人档案的情况下,如果忘记登录密码，将不能取回；无法设置签名档；无法设置好友名单等等。最重要的是无法参加大众软件虚拟社区的一切抽奖活动，所以希望网友在首次注册并进入社区之后第一件事就是建立个人档案。当然我们在此设定了有效的保护，资料只有得到个人的许可才会有选择地公开。

2.修改个人资料：此功能只有在建立个人档案后才会生效。

3.修改昵称信箱：修改你的昵称和电子邮箱。

4.Emote动作：以往的聊天室表情动作是事先由程序或创建者决定的，而现在，我们的聊天室给了您一个展示自我风采焕发无限创意的机会，也就是您可以自己定制自己的表情。

5.建立个人聊吧：当社区成员达到一定级别时就可以申请建立自己的聊吧。

6.更改用户密码：不用再说了吧呵呵。

7.设置签名档案：设置签名档案可以使你发的所有帖子后出现你的个性签名。

8.设置好友名单：在设置过好友名单后，当他们进入社区时可以像ICQ一样通知你（必要条件：需要建立个人档案）。

→信件处理区：

在信件处理区，用户可以像使用Email软件一样方便地进行阅读、发送信件，您也可以给我们写建议信，或在社区内发送公告信。

→系统资讯区：

1.社区守则：建议您看看这里，不要违规哦。

2.人数统计：统计社区访问量。

3.站内排行：想知道谁是头号选手？来这里看看吧!

4.写写留言：有什么想说的？贴一封在这里吧!

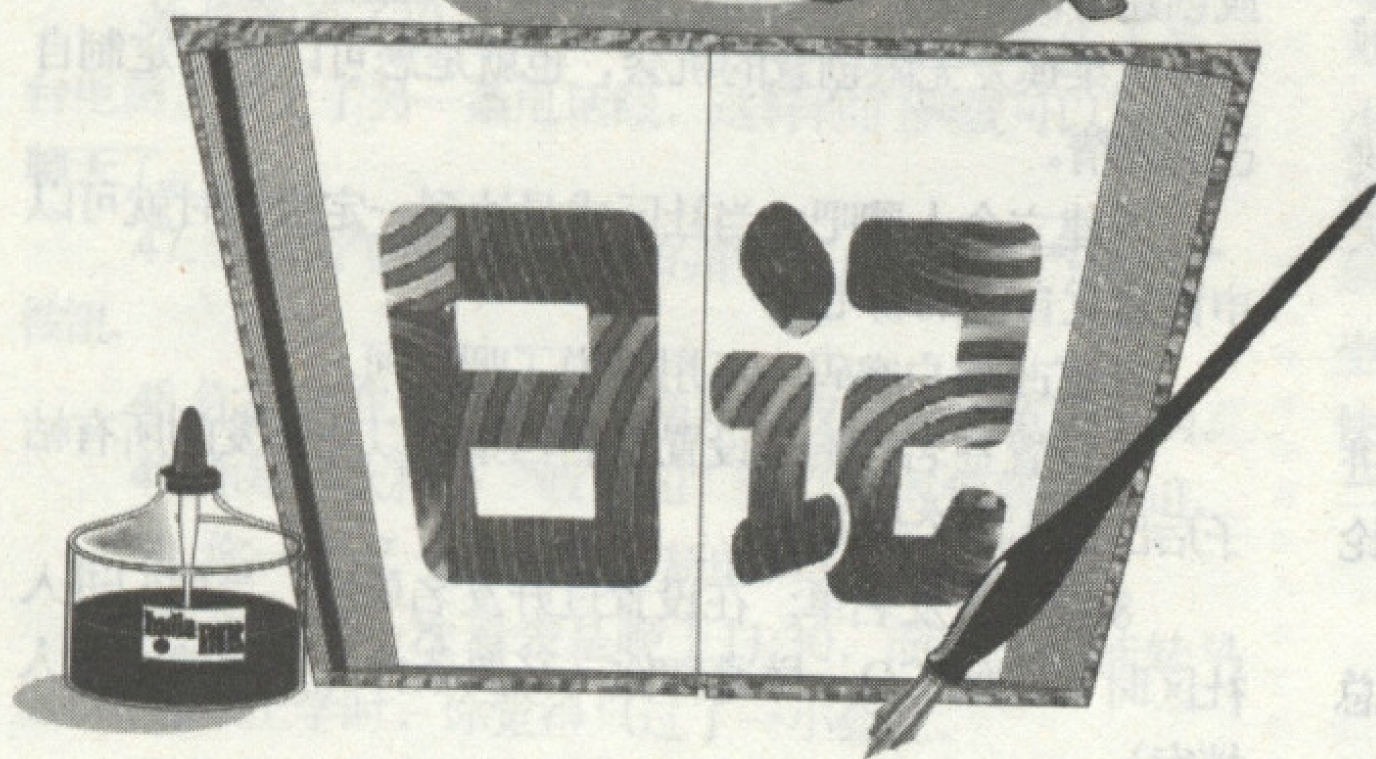
5.看留言板：看看大家都说了些什么？

6.社区管理：包括首页新闻、留言管理、用户管理、首页通知、首页推荐、首页嘉奖、撤除版面、增加版面、修改版面、版面设置、斑竹入口、站长口令、增加聊天室、修改聊天室、撤除聊天室。

→离开俱乐部：

大内总管建议您安全退出，这样可以避免不必要的错误。

好了，今天就到这里，休息，休息一下吧！（我要睡觉了……“我也要！”“还有我！”……）



“啦啦啦，啦啦啦，我是快乐的网管家……”

今天的太阳照在身上暖洋洋的，我一路唱着调早就走得老远的歌曲，高高兴兴连跑带颠进了办公室，还没坐下……“喂！DC！网络又出问题了，快去看看！”咦？不会吧？这么不给我面子？好，待俺瞧瞧都是些什么妖魔作怪。

问题1：莫名其妙？间歇性中断。

——现象：服务速度太慢，间歇性中断，问题仅在一个工作站上出现，其他工作站访问的服务器无此问题。

——查找问题：断开网站，接上一个具有流量发送功能的测试工具，如福禄克公司的便携式网络测试仪，检测网络的利用率、碰撞和错误帧水平，确定网络是否健康。若仪器检测通过而只是工作站时通时断，则表明是典型的物理层故障。进行电缆链路测试（包括用户连接电缆），此时长度测试可能显示电缆超长（UTP电缆为100米，同轴电缆为185米），超过IEEE规定的允许长度，将会引起局域网内的传输信号严重衰减。

——解决方法：在链路中增加中继器，使电缆长度限制在允许范围内；或用光纤代替UTP电缆或同轴线。

问题2：可以连接，但不能登录？

——现象：不能登录到欲连接的服务器，问题通常在新安装或重新设置工作站后出现，但仅限于一个工作站。

——查找问题：断开工作站连线，接上网络测试仪，执行IPXPing或者在取得服务器列表后检查是哪一层网络协议。注意帧的封装类型（例如802.2）。然后测试网卡，检测安装和运行的驱动程序是否正确。还要注意检查网卡绑定帧的类型（比如802.3）。两个帧类型要匹配，如果服务器和工作站运行的帧类型不同，则不能连接上网。

——解决方法：用Editor打开工作站的NET.CFG，修改：FRAME=ETHERNET_802.3为FRAME=ETHERNET_802.2（编者按：指NETWARE服务器）后，将工作站连接上网，Reboot工作站，检查服务器连接状况。

问题3：心还在跳吗？

——现象：在网络繁忙的高峰期，个别网段的所有工作站不论是本网段的服务器还是其它网段的服务器都无法访问。

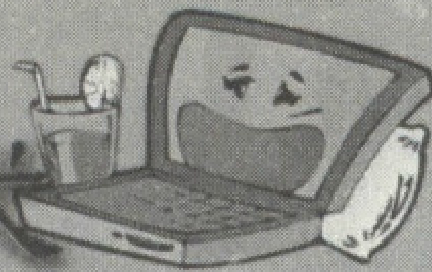
——查找问题：在高峰时段将网络测试仪连接到该网段，运行该网段的网络健康测试，注意观察网络的利用率、碰撞、错误帧、广播帧的状况，此时可能看到平均碰撞率不正常，观察到的流量中可能有高达50%是碰撞帧碎片。这是帧信号收发错误——SQE（Signal quality error）的表现。“心跳”信号被不经意地停留在“博”的位置。

——解决方法：定位网段中每一个信号收发者，检查SQE开关是否位于“关”的位置。此信号用在早期的10BASE-5以太网中，新的以太网设备已不再使用。（编者按：这在以太网里是常见但又难以检查的，因为共享传输介质，一台机器设置错误会令整个网段都无法正常工作，俗称：一马勺坏一锅）

问题4：奇怪！难道电缆在夜间被剪了？

——现象：整个网段上只有一个工作站能上网。（就是他干的！）

——查找问题：断开工作站的连接电缆，接上网络测试仪。注意从集线器上应检测不到连接脉冲。运行电缆测试，查看从办公室到配线间之间的电缆是否开路。如果长度正常，将工具设置在音频发生器位置，从配线间用音频探测器查出与办公室对应的电缆，通常情况下，在配线间有变动时，电缆线束会受到挤压和碰撞，引起连接器



脱落或松动。

---- 解决方法：插好工作站和集线器之间的电缆连接器，查看连接脉冲指示灯是否发亮，确定用户是否能上网。

问题5：光纤惹的祸？

---- 现象：整个网络变慢，影响所有连接到网段上的工作站。

---- 查找问题：在正常的网络使用时段，将网络测试仪连接到集线器，在光纤连接的两端产生流量，测试每边健康状况。在某一时刻断开或接上光纤，每当光纤连入网段时，就会观察到大量的错误帧。劣质的光纤链路连接会在其附属的网段中产生大量垃圾帧，迫使工作站重发帧，网络速度变慢。

---- 解决方法：清洁或重新安装好光纤连接器，复位所有的连接器，再次检查网络健康状况，此时应该只有很少的错误帧。

问题6：IP网络管理者的报应。（编者按：我就是一个典型的IP网络管理者，真是麻烦S了，在局域网里根本不应该用，可是可是……为了上INTERNET有什么办法呀。）

---- 现象：某个工作站间歇性出错，不能登录或者不能访问远端服务器，通常在增加、移动、变更工作站后出现此问题。

---- 查找问题：先排除用户是否有帐户和安全设置方面的潜在问题，让用户登录并且试图从另一个工作站重复这一操作。如果成功，则可以用网络测试仪检查从用户端到服务器之间的链路状况。然后测试网卡，检测硬件和驱动程序的功能和状况。如果没有问题则检查IP设置，确定用户的IP地址是否有效或者是否有重复的IP地址，确定本网段的子网掩码和路由器默认地址是否正确，DNS服务器（如果有）地址是否专用。比如，如果一个新工作站的IP地址与打印服务器的IP地址设置重复，将会把每个人的打印工作指向该新客户机。

---- 解决方法：改为合适的设置，然后Reboot工作站。

问题7：刍菊链效应？

---- 现象：网络服务变慢影响某个以太网段的所有用户，但不是提供网络服务的服务器的问题。

---- 查找问题：在高峰时段将网络测试仪连入集线器，运行网络健康状况测试。此时将会观察到大量错误帧。在10BASE-2网络中，错误帧的类型归类为“延迟碰撞”。在10BASE-T网络中，帧错误的类型归类为典型的帧校验序列错误（FCS错误）。随着网络用户的增长，新增加的集线器通常与原有的集线器形成“刍菊链”效应。

---- 解决方法：统计一下任意两个网络设备之间经过的中继器的数量。在10Mbps以太网中不应超过4个，在100Mbps快速以太网中不应超过2个。如果数量超标，则按以太网的标准修正网络拓扑结构，然后再验证错误帧是否还出现。（编者按：机器一多这种情况几乎肯定会出现，这是以太网设计上的性能局限，先进的办法是用交换机级联集线器）

问题8：看门狗不干活？

---- 现象：不能连接Novell网络的NetWare远端服务器，问题影响本网段内与服务器相连的所有工作站。

---- 查找问题：检查网段的健康状况，注意观察其利用率、碰撞、错误帧和广播帧水平。此时可观察到大量的碰撞或错误帧，该碰撞或错误帧可引起客户机和服务器之间“Hello”帧出现延迟。在某一指定的服务器所在的远端网段重复此测试。如果两个网段都出现空白，用网络测试仪向路由器中的SNMP代理查询，检查两个网段之间的路径表。确定该路径不存在拥挤问题。为了有效地使用资源，在看门狗允许的时间内如果客户机对“hello”帧无反应，则Novell服务器会将该客户机注销。

---- 解决方法：简便的方法是改变“看门狗时延”参数，将Novell服务器中的该参数增大。如果状况有所改善，则可确定为引起帧丢失的原因。纠正看门狗延迟帧计时器参数。

问题9：快速以太网比标准以太网还慢？见鬼了！

---- 现象：10Mbps的以太网速度慢，升级为100Mbps快速以太网后甚至不能连接上网。

---- 查找问题：对于UTP5类非屏蔽双绞线，用电缆测试仪验证其是否符合对应100Mbps传输速率的EIA/TIA-TSB67标准。某些在10Mbps以太网工作正常的电缆链路因为近端串扰太大在100Mbps以太网就不能正常工作。信号耦合到邻近线对引起高频信号传输失败。将UTP的线对分开甚至会使网络在达到一定流量时瘫痪。

---- 解决方法：更换或停用不能连接的电缆链路，故障清除后再全部测试处置过的电缆链路。

OK！工作完成，坐下歇一会儿。《TOMB RAIDER IV》再玩两个小时怎么也能通关了对了昨天借的VCD还没看呢还有早上约了小小在聊天室里见再不去她又该急了……“D--C--！！网还有问题呢你S到哪里去了？快出来！！”“唉！来啦！……”

WANGXINGPINWANGZHIMIANFEIZIYUANSOUJIZHAN

网星品网之免费资源站

王晨昀

"免费"是网络的一大特色！而当你面对网上琳琅满目的免费资源时，是否有种无从取舍的感觉呢？没关系，因为有些好心人，为你搜集了这些资源，并加以归类，使你能够很方便地利用这些资源。当然，同类型的网站也有很多，而我所做的就是择优推荐.请看本次专辑---《免费资源搜集站》

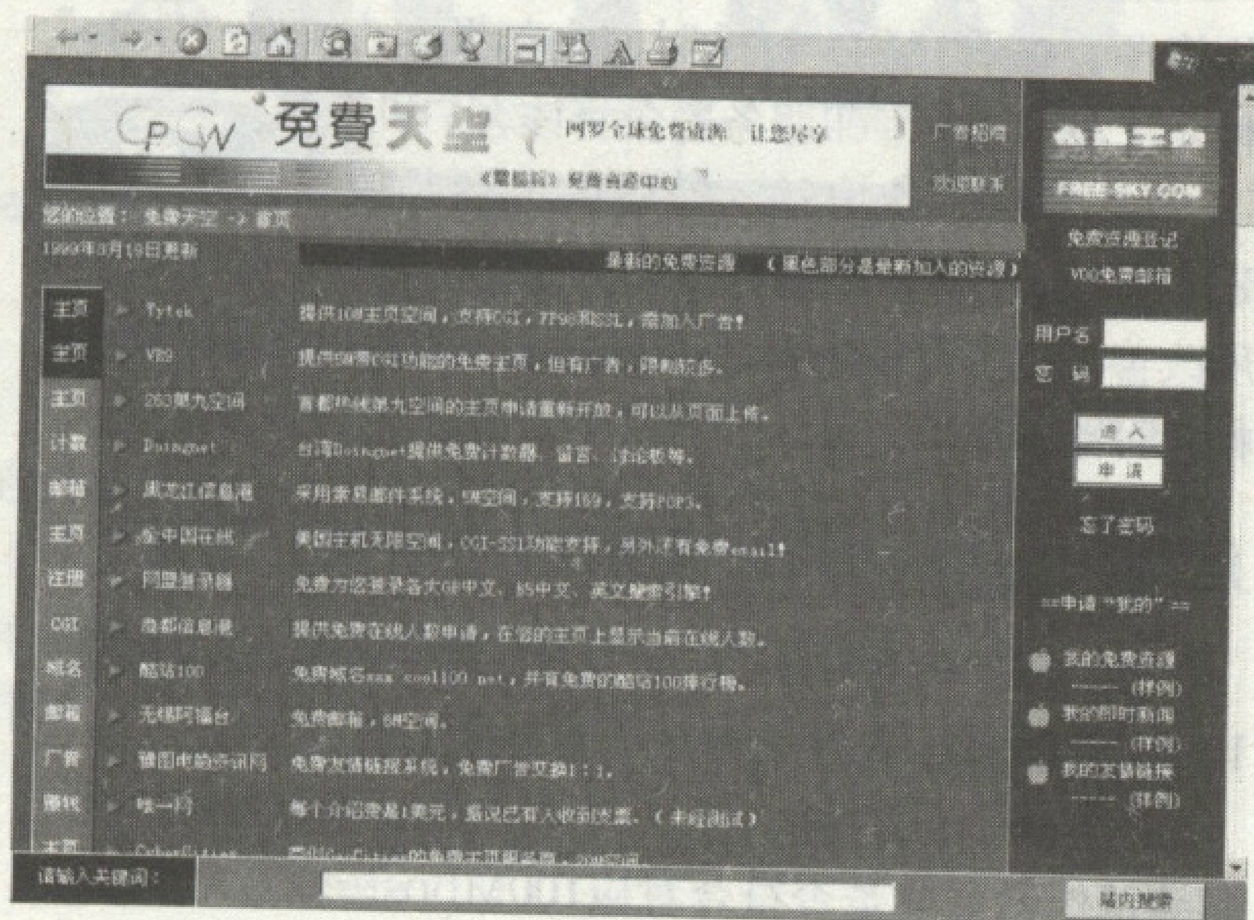
一、分类详细，查找方便

免费天空

http://www.free-sky.com

总评：

典型而又专业的免费资源搜集站！分类详细，查找方便是它的最大卖点。从首页不难看出，站长花了相当的



力气来区分各资源间类型的细微差别。大致分为"免费资源"、"免费服务"、"免费赠品"、"更酷、更方便"、"免费心得"等5大项。而各大项下面又分为数小项，力争从规模上压倒其他同类站点；而像"免费心得"这样"搜罗各免费资源如何使用的文章"的栏目，实用性很强，亦为站点增添了些许专业色彩。版面布局以蓝、白、黑、紫4色搭配，并辅以工整的字体，字形，认真的制作态度，给人感觉深沉而又不失清新。其提供的全站搜索功能可以助你更快速地找到自己所需要的免费资源。另外，此站自己还提供一些技术性不太高的免费"类ICP"服务，起到了画龙点睛的作用；只是如果能增加更新力度，就锦上添花了！

不足与建议：

应增加站点的更新速度！

访客代表性留言：

此站无留言本

"★★★★★"为满分（"☆"为半颗"★"）

内容：	★★★☆
界面：	★★★★
创意：	★★★☆
知名度：	★★★☆
人气值：	★★★
浏览速度：	★★★☆
更新速度：	★★★
总评分：	★★★☆

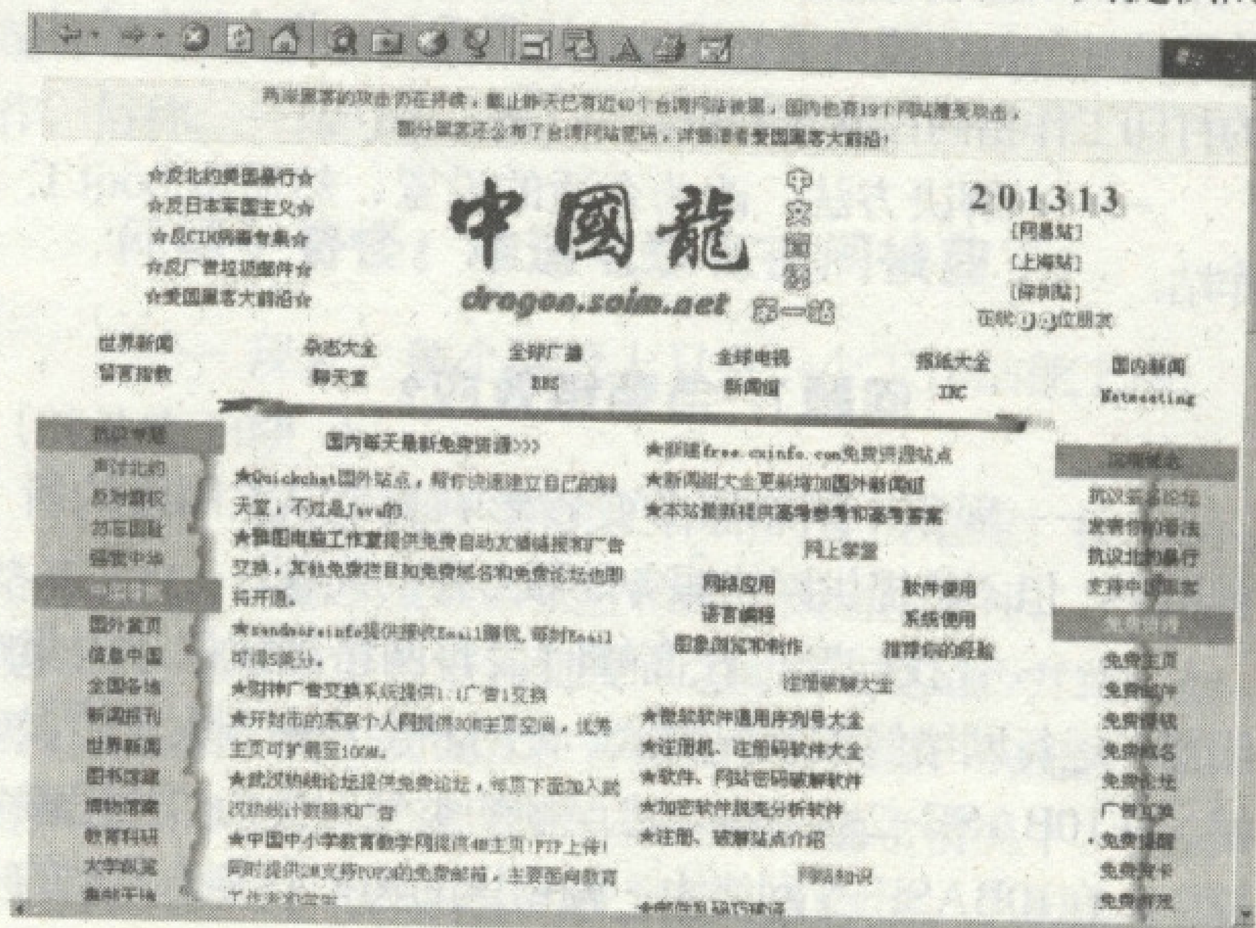
二、齐全的网络资源搜集站

中国龙

http://dragon.soim.net

总评：

准确地说，此站并不仅仅是搜集免费资源的站点！在这里你能够找到从图片资源到新闻报道，从文学导航到网络知识的各种网络资源，而且还不时地推出不同类型的资源专辑。但是可以看出，以"免费资源"起家的站长还是把他的拿手活"免费资源搜集"放在了首位。其提供的





免费资源类型较全，覆盖面广，每个分类中的每条资源均有颇为详细的数字说明和文字介绍，而且令人惊讶的是，站点不但保证每天的更新频率，而且更新的内容之多，幅度之大，实属不易！但美中不足的是站长始终没有把握好版面布局，还有美工设计的问题，这直接导致了站点的总体美感大幅下降！另外，值得一提的是站长有着一颗强烈的爱国心！从当初的“反日本军国主义”专辑到后来的“反北约美国暴行”专辑都可以看出这点，这倒与“中国龙”这个昵称很相配。

不足与建议：

版面布局略嫌零乱，美工也有待提高。

访客代表性留言：

中国龙网站是我所浏览的网站中最具爱国心的网站，而且这个网站资料比较齐全，内容多，我很喜欢这个网站；还有，我强烈支持建立爱国网站。谢谢网主花那么多心血建立这个网站。

“★★★★★”为满分（“☆”为半颗“★”）	
内容：	★★★★
界面：	★★★
创意：	★★★
知名度：	★★★★
人气值：	★★★
浏览速度：	★★★☆
更新速度：	★★★★
总评分：	★★★☆

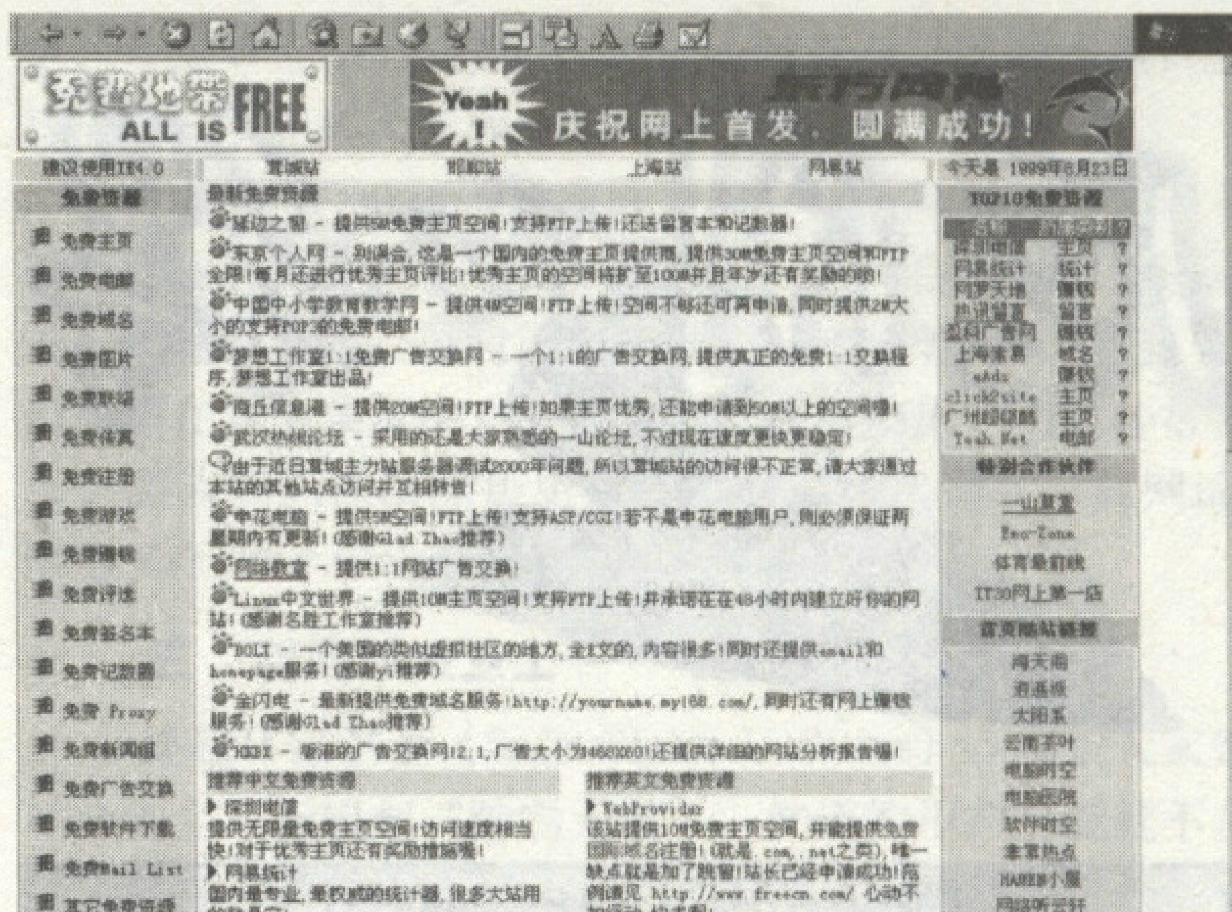
三.免费资源搜集站的最佳范例

免费地带

http://free.sj.net.cn

总评：

一个有着“悠久历史”的老牌免费搜集站点。版面以浅蓝和白色相配，给人的感觉很清爽，布局虽是传统的左中右式，但却配合得十分协调，不同一般。从内容来看，这里的资源种类虽称不上齐全，但却做到了精益求精，颇有些宁缺勿滥的味道。从主页、域名、邮件这些主打分类即可看出站长的用心良苦，例如：各主页的介绍就分为“空间大小”、“是否支持FTP上传”、“是否支持CGI”，有些分类更是配有站长自己的精彩评述与切身感受；而更新频率较高也是其吸引人的地方，首页基本做到每日更新！作为一个真正的站长就该时时关心网上免费资源的最新动态，我是每日至少去看一次这个“免费地带”的，你呢？



不足与建议：

整个站点所使用的字体、字形给人感觉不太舒服，与版面颜色的清爽醒目，布局的简洁明了，形成鲜明的对比。

访客代表性留言：

免费是很多，可惜都是一些链接，希望贵站以后能增加本地下载，特别是cgi程式下载，我就是为免费的cgi程式才来到这里的，可惜……

“★★★★★”为满分（“☆”为半颗“★”）	
内容：	★★★☆
界面：	★★★★
创意：	★★★
知名度：	★★★★
人气值：	★★★☆
浏览速度：	★★★☆
更新速度：	★★★★
总评分：	★★★☆

后记：说实话，现在再做“免费资源搜集网站”已无多大意义，今天你找到的资源，明天别人就和你一样，这就是所谓的网络抄袭现象，也是我这次为何没有再“一句话点评”其他同类站点的原因，但是免费搜集站却仍然层出不穷，其“时效性”是最诱人之处！高频率的更新和保质保量的资源信息亦是卖点，说穿了就是“新”和“全”，只要能抓住这点，那免费搜集站点还能存活相当长的时间。望各位有意和正在做此类站点的站长们斟酌。

另外：如要推荐你的站点，请去http://www.itunion.com认真填写申请表，经过严格审核后方能获悉已站是否承诺推荐！

应用心得

帮Windows98骗一回

江苏　徐洪云

朋友，当你的操作系统从Windows3.1升级到Windows95/98的时候，你是否想过Windows3.1下运行的软件会不会就此灭亡？当然不会，一些软件开发商为适应Windows95和Windows98改进和修正了他们的Windows3.1应用软件，使得这些软件还能在Windows95/98下正常运行。但是确实还存在一些软件商没有对其改进和情况，这些软件在Windows98下运行时经常出错，我想即使有了一个Windows3.1程序的新版本，你也一定不再愿意花钱去买它了。不过，在你丢掉那些Windows3.1软件之前，请你挤出一点时间看看我的介绍，或许你会改变主意！让我们来共同欺骗一下Windows3.1软件吧!

老的Windows3.1软件是不是可在Windows98下正确运行？可能可以，但也可能不行，这取决于此程序编得怎么样。唯一确切的方法就是安装以后试一下。

当一个错误信息框弹出，并不意味着不可以，也并不意味着必须删除Windows3.1应用程序。首先，欺骗它一下，让它认为它运行在Windows3.1下。这听起来很疯狂，是不是？但它的确是可行的。

用户可以使用“Make Compatible”工具（MKCOMPAT.EXE）来欺骗这些程序。在安装期间Windows98会将它安装在硬盘C：\Windows\System目录下。MKCOMPAT.EXE可从Windows版本号到老的Windows3.1调色板等几个方面来欺骗Windows3.1软件。

在“开始”｜“运行”提示框中输入MKCOMPAT.EXE，启动“Make Compatible”工具，然后查看“File”｜“Advanced Options”下的选项(如图1)。

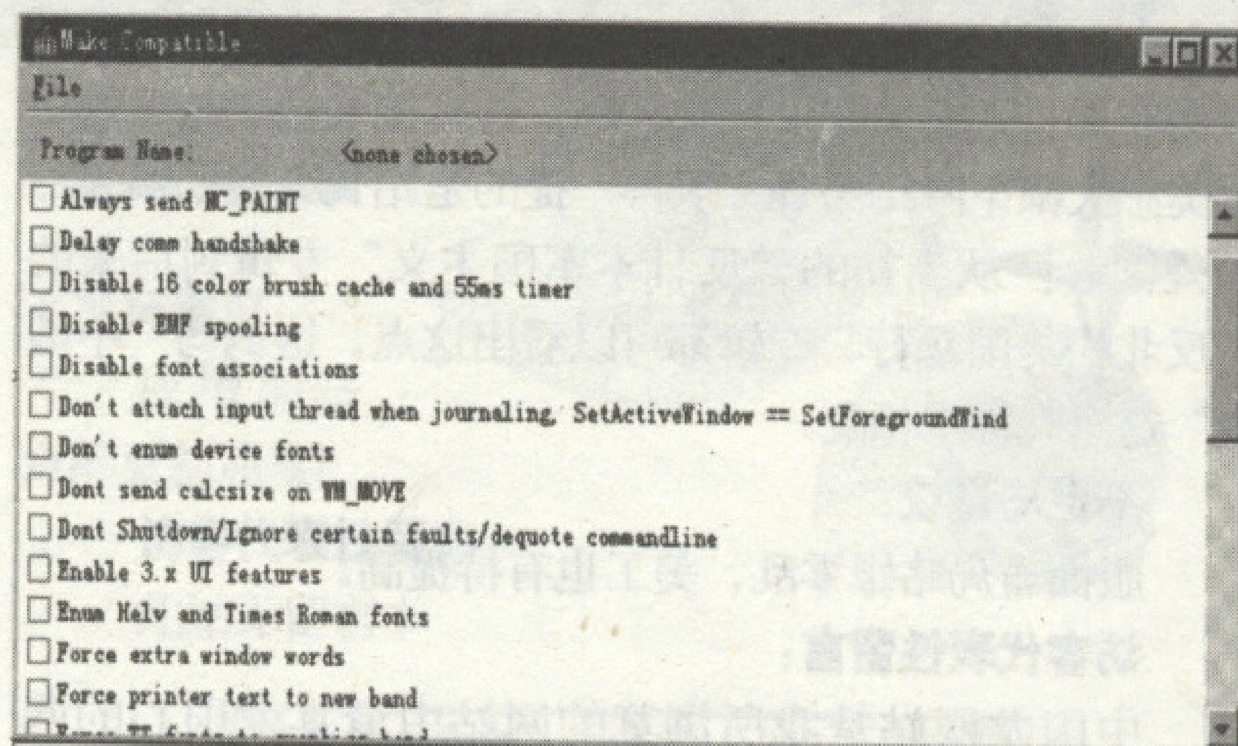


图 1

要指定想欺骗的程序，可从菜单中选择“File”|“Choose Program”。然后用它的子对话框定位有问题的Windows3.1程序。

这时，就可以选择“Make Compatible”选项来欺骗Windows3.1软件了。这里提醒大家几句，或许能够快速帮你完成欺骗任务。

1、首先仅试试“Lie About Windows Version”（欺骗Windows的版本）选项。它可解决大多数Windows3.1软件的不能运行问题。

2、将出现的Windows错误信息作为指导。例如，如果一个错误信息提到系统内存“堆”，则选择MKCOMPAT和“Increase Stack size”（增加堆大小）项。

3、确定问题的种类。比如打印的问题，可使用“Disable Spooling”或“Force Win3.1 Printer Dev Mode Size”等MKCOMPAT的打印机选项；对于和外设相关的错误，使用MKCOMPAT的“Delay Comm Handshake”项；对于和显示相关的错误，使用MKCOMPAT的“Enable3.X UI Feature”项等。

不必害怕同时使用几个选项，他们不会危及Windows98系统的。

怎么样，你的Windows3.1软件是否又运行如飞了?！不过你要切记，MKCOMPAT不会创造奇迹。如果你的Windows3.1程序不是一个“好”程序，那么，它将不能在Windows98上运行。

清除Windows 98历史记录

湖北 李红波

由于存在泄密的可能，绝大多数用户对Windows 98“自作多情”的“记忆”功能（如自动记忆用户最近访问过的文档、浏览过的网址等）都深恶痛绝，大多希望采用适当的方法将它们清除！别着急，下面的几种方法可以为你排忧解难：

一、利用Windows 98自带的历史记录清除功能

Windows 98本身就提供了一定的历史记录清除功能，我们只需执行如下步骤即可达到目的：

1. 右击任务栏的空白处，从弹出的快捷菜单中执行“属性”命令，打开属性对话框。
2. 选择“开始菜单程序”选项卡。
3. 单击“清除”按钮。
4. 单击“确定”按钮，关闭“任务栏”属性对话框。

这样我们就完成了利用Windows 98的自身功能清除历史记录的目的，其“文档”菜单、“运行”对话框、“查找”对话框等项目中的历史记录将被全部清除，从而满足了用户的需要。

二、利用专用历史记录清除工具Washer进行清除

Windows 98自身提供的历史记录清除功能是有限的，它只能清除少数几个项目的历史记录（如用户浏览过的网站、IE浏览器的Cookies等记录都不能清除），不能完全满足用户的需要。若用户对清除历史记录的要求较高，希望清除所有的历史记录，则必须借助于那些专业的历史记录清除软件。Washer就是一个专门用于清除Windows 98历史记录的工具软件，它可一次性地将“文档”、“运行”、“查找”、浏览器（包括Netscape和IE）等项目中的历史记录及Cookies文件全部清除，并可清除回收站和临时文件夹中的无用文件，同时它还有自定义清除项目的功能，可清除用户指定目录中的文件，这就很好地满足了广大用户在清除Windows 98历史记录时的需要。

Washer的使用比较简单，我们只需从“Standard Wash Items”列表框选择需要清除的历史项目并单击“Wash Now”按钮，系统就会快速地将Windows 98的各种历史记录全部清除，操作非常方便。

Washer具有自定义清除功能，它可根据用户的指定将特定文件夹中的所有文件或注册表数据库某个指定分支中的所有内容全部清除，从而满足用户的某些特殊清除需要。为此，可单击Washer主菜单中的“Add”按钮，然后在弹出的“Add Item”对话框中对需要该自定义项目的名称、需要删除的文件及文件夹、需要删除的注册表数据库分支等内容加以设置，最后单击“Save”按钮，用户自行定义的历史记录清除项目就会添加到Washer的清除列表中，今后Washer在清除历史记录时就会一并对该项目进行清除，从而扩大了Washer的应用范围。

另外，Washer还具有驻留内存以便随时对历史记录进行清除、在启动或关闭Windows 98时自动对历史记录进行清除、每隔一段时间就自动进行清除等优秀功能，我们只需在其主菜单中直接加以设置即可使用，功能非常强大，实为我们在清除历史记录时的最佳选择（下载网址：http://www.webroot.com）。

三、利用环保卫士——“踏雪无痕”进行清除

提起环保卫士（Safe Clean Utilities），相信大家都不会陌生，而提起“踏雪无痕”，知道的用户可能就不多了。其实“踏雪无痕”是环保卫士软件包的组件之一，它专门用于清除Windows 98及有关应用软件所作的历史记录，我们可利用它快速将“文档”、“运行”、“查找”、浏览器（包括Netscape和IE）等项目中的历史记录及Cookies文件全部清除，同时它也具有清除回收站中的“垃圾”的功能。更为重要的是，“踏雪无痕”是中国人自己编写的，它采用全中文界面，极大方便了广大国人的使用。

“踏雪无痕”窗口左边列表框中显示的就是其可以清除的历史文件的范围，其中“Internet Explorer历史”为使用IE浏览过的网站记录；“Internet Explorer Cookies”则是IE的Cookies文件记录（如浏览每个网站时总计浏览了几次、每次浏览了多少时间等）；“Netscape历史”和“Netscape Cookies”与此类似；而“Windows查找历史”、“Windows文件历史”和“Windows执行历史”不用说是指Windows 98“查找”、“文档”及“运行”等菜单中的历史记录了。用户只需从中选择需要清除的历史记录的范围，然后单击“清理”按钮，系统即会快速清除这些历史记录，使用非常方便（下载网址：http://person.zj.cninfo.net/~yuheng/）。

四、手工对历史记录进行清除

通过对注册表数据库的修改，我们可以达到手工清除有关历史记录的目的，不过由于其操作比较繁琐，安全性也不太高，况且我们又有了这么多优秀的历史记录清除软件，因此不提倡普通用户使用。

在这几种清除Windows 98历史记录的方法中，利用Windows 98自身功能进行清除的方法最为简单，但其功能也最薄弱，清除的范围有限；手工进行清除的方法功能最为强大，可清除任何历史记录，并可对历史记录进行有选择性的删除（这是其他任何一种方法都无法实现的），但该方法需要对注册表数据库进行操作，具有一定的危险性，它只适合那些高级用户使用；Washer的清除范围最广，并且它还有一些附加功能，能够实现自动清除历史记录的目的，完全不用用户操心，是一个傻瓜型软件；“踏雪无痕”的清除范围与Washer基本类似，但它的附加功

能较少，没有自动清除等功能，不过它是中文软件，正好适合那些E文不好的用户。

正确使用Outlook Express的多用户管理

湖北 杏林书社

经常从有关报刊上看到“Outlook Express不支持多用户管理”、“只能在Outlook Express中通过邮件规则功能实现多用户控制”之类的错误说法，另外还有一些作者将Outlook Express的多账号支持和多用户管理混为一谈，混淆了视听，严重影响了广大用户的正确使用！事实上，Outlook Express并非象上面所说的那样不能进行多用户管理！相反，它提供了极其强大的多用户管理功能，既允许我们在系统中同时设置多个不同的用户，又能实现各个用户之间的相对独立（也就是说不同用户的账号、密码、邮箱、通讯簿、文件夹等内容都是独立的，各个用户之间互不干扰），这是其他许多电子邮件软件（如Foxmail）所不具备的，完全可满足多人共用一台微机收发邮件的需要。

在Outlook Express中，多用户管理是通过一个被称为“标识”的功能来实现的（“标识”实际上就是多用户的意思，只不过在“洋”软件中改了一个名字而已！当然，这也是导致许多人误认为Outlook Express没有多用户管理功能的根源）。我们在安装并使用Outlook Express之后，系统就会自动将用户输入的有关信息定义为“主标识”（也就是其他电子邮件软件所说的默认用户），然后广大用户就可以进行邮件收发、多账号管理、邮件规则、通讯簿等操作了。不过系统这个默认的“主标识”实际上只是Outlook Express的一个用户，我们若拟让多个用户同时使用Outlook Express收发邮件，则应通过它的标识管理功能，为系统添加新的标识（也就是我们在Foxmail中说的添加新用户），然后才能为这些用户进行邮件处理。在Outlook Express中添加新标识的具体步骤为：

1.执行“文件”菜单“标识”子菜单中的“添加新标识”命令，打开“新标识”对话框。

2.在“输入姓名”栏中输入新用户的名称。

3.如果该用户需要保密，我们还应复选“启动时询问密码”选项，并单击“更改密码”按钮，为该用户设置必要的启动密码（此后该用户在启动时，系统将会要求用户输入密码，不知道密码将无法进入该用户的设置，从而保护了邮件的安全）。

4.单击“确定”按钮，Outlook Express将会询问是否切换到新用户中，用户一般应选择“是”按钮，以新用户的身份登录，并对该用户的属性进行配置（当然，我们也可选择“否”按钮，保存原有的运行状态，而将新用户属性的设置工作留待以后进行）。

5.此时Outlook Express将自动关闭原有的标识（用户）状态，并以新标识（新用户）的身份重新启动。由于该用户是第一次启动，因此系统将会打开一个“Internet连接向导”对话框，新用户只需在其指导下依次输入自己的用户名、电子邮件地址、接收及发送邮件的邮件服务器地址、邮件账号及密码等信息即可完成对新用户的设置工作（有关操作与我们首次启动Outlook Express时一样）。

6.重复上述步骤，分别为每个用户在Outlook Express设置单独的标识。

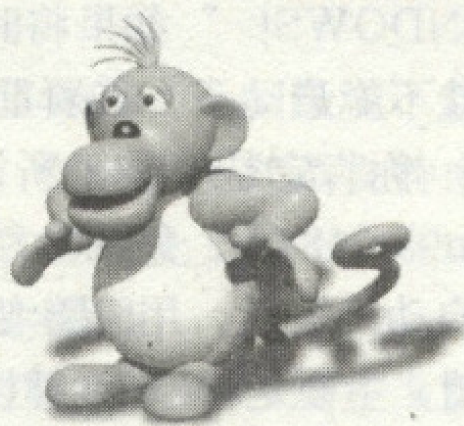
这样，我们就完成了在Outlook Express中添加多用户的步骤，为每个用户都设置了各自独立的邮件帐户，此后他们就可以使用自己的邮件帐号收发邮件了。

有些用户可能已经注意到，当我们采用上述方法在Outlook Express中同时设置了多个标识（用户）之后，系统并不象Foxmail那样同时在一个窗口中显示所有的用户并允许我们同时对所有用户进行管理，Outlook Express在同一时刻只允许我们单独对某一个用户进行操作（这更符合多用户管理的实际情况）。正是由于采用了这一与众不同的管理方式，从而使得Outlook Express的多用户管理功能非常彻底，任何一个用户的操作都不会对其他用户产生影响，每个用户都可以为自己定义多个邮件账号（Email地址）、建立自己专用的邮件文件夹、设置单独的邮件规则、定义自己的通讯簿等，从而满足了广大用户的需要。

通常情况下，Outlook Express启动时总是直接进入上次退出时的用户状态，其他用户若拟进行邮件的收发操作，则应在系统启动之后执行“文件”菜单的“切换标识”命令，打开“切换标识”对话框，然后从中选择自己的用户标识并单击“确定”按钮才能切换到自己的用户标识中，使用不太方便。有没有什么更好的解决办法呢？回答是肯定的，我们只需执行“文件”菜单的“管理标识”命令，打开Outlook Express的“管理标识”对话框，然后单击“开始使用”下拉菜单，此时系统就会将所有标识（用户）全部列表显示出来，用户只需从中选择某个标识（用户），此后Outlook Express启动时就会自动切换到该用户中，从而满足了用户需要。除所有的用户列表之外，“管理标识”对话框的“开始使用”下拉菜单中还包括一个“询问”选项，用户选择该选项之后，Outlook Express每次启动时就会弹出一个“标识登录”对话框，用户只需从中选择自己的（标识）用户名即可进入自己的用户状态，使用非常方便。

另外，利用Outlook Express的“管理标识”对话框，我们还可以实现增加新用户、删除老用户、对用户属性进行修改以及设置默认用户等操作，限于篇幅，这里就不作详细介绍了，有兴趣的读者可自行摸索。

从上面的介绍中可以看出，Outlook Express非但不象有些用户所想象的那样没有多用户管理功能，相反，它的多用户管理功能非常强大，是其它电子邮件管理软件所不能企及的，完全可满足任何情况下多人共用一台微机上网处理邮件的需要，有兴趣的读者不妨一试，相信它一定不会令你失望。



西安行俊楠问：

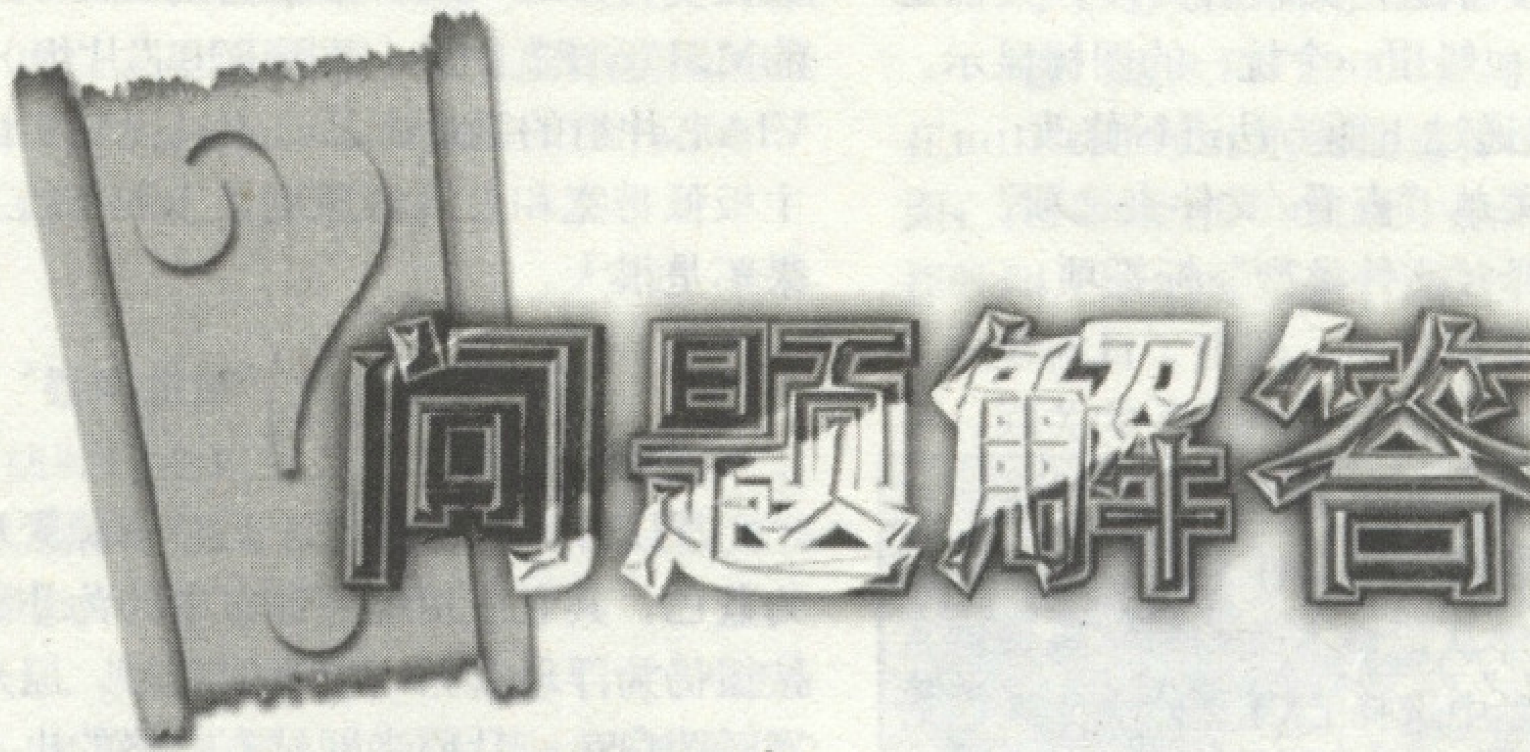
我的电脑开机后，进入WIN98时软驱总连续读取数次，关机时也如此，不知为何？

答： WIN98 启动或关闭时读软驱的现象很可能是因为安装了某个"实时监测病毒（病毒防火墙）"软件的缘故。此外如果做过磁盘压缩操作的话，也会出现这种现象。还可能是在"控制面板"→"系统"→"性能"→"文件系统"选中了"每次启动计算机时都搜索新的软盘驱动器"选项有关。某些计算机，尤其是便携式计算机，将使用放入软驱中的软盘来启动 Windows。如果在Windows 会话间常添加或删除软盘，并且计算机常常不能识别新磁盘，那么，选中该选项就可以指示软盘驱动程序每次启动系统时都扫描新磁盘。在一般的台式机中应该去掉这个选项。

四川 龚胜

读者张磊问：

想修改一下注册表，但当小弟刚键入"R"时，运行行提示"res://"这样一段字符，我看这条命令没有运行过，便点下确定键，结果弹出一窗口，窗口内漆黑一片，过大概两秒种，主机自动启动，我还以为是个关机指令，便按下电源开关，但这时机器已无法启动，复位、电源全试过了，没有用，主板上的2个小灯全亮着，但电源风扇及CPU风扇都不转动，这才慌了，请"大虾"援手！



答： 修改注册表与此现象肯定没有关系，且也不是病毒。如果机器都不能启动，那肯定是巧合的硬件问题了。不过由于电源风扇都不转，极可能是计算机的某个硬件烧毁了，电源、主板、内存或CPU？找人维修吧。

北京 totti

读者dch 问：

请问哪里有免费电子图书网址，关于计算机方面的？

答： 免费电子图书的网站非常多，比如http://member.netease.com/~zjfeng、http://www.pdg.com.cn/nlc.html等，但不少网站都要求使用特殊的"超星浏览器"。"超星浏览器"下载网址：http://www.readchina.com/library

四川 龚胜

广东李锡全问：

1、我最近买了一个ASUS40 MAX光驱，由于我对于电脑还不太熟悉，我怕买了冒牌货，请问如何辨别这种光驱的真假？

答： 首先确定是在正规店买的，然后看其包装是否正规，有无质量保修卡等重要资料，光驱主体的标识铭牌是否清晰正确，光驱的做工和式样是否和说明书及广告上的一致。详细情况可查看www.asus.com.cn网站。

2、请问同速光驱是否有多种型号，因为小弟发现ASUS34 MAX有两种型号，分别是ASUS－F340和ASUS－S340，这两种光驱的外形也有所不同。

答： 对，不过这两种光驱读盘性能却不一样，后者较前者好些。

3、我的电脑是二手货，开机检测到D盘时，发现有几个坏扇区，以后我低格了几次，检测时一样有几个坏扇区，请问怎样才能修复，如不行我应该怎样做。

答： 一般有坏扇区的硬盘则寿命不长，用软件修复也是权宜之计，坏扇区会继续扩大，建议马上更换硬盘，以免出现更大的问题。

湖南 苏旅

读者dahuali问：

电脑为NEC的VERSA NOTEBOOK，硬盘上有C，D，E三个分区，这几天光驱找不到了，只好用DOS光驱启动程序，可进入WINDOWS时，光盘上的长文件名全变成了conte~1.txt,m01_1~1.kit,我知道这是DOS长文件名的错误，如何才能让WINDOWS自动装入光驱呢？

答： 你遇到的问题，一般是因为系统资源冲突、感染了病毒等原因造成的。你打开"控制面板"的"系统后"会发现"硬盘控制器"上会有个黄色的"！"号，这时需要作查杀病毒、正确安装主板驱动程序，或调整光驱所接的IDE口、主从设置等处理。

四川 龚胜

读者wangzheng问：

小弟于前几日装上了Windows 2000Beta3版并把硬盘转换成NTFS格式,装完后发现许多软件和游戏不能运行又想装回Windows98,可Windwos98不支持NTFS格式的硬

盘。现请问有无将NTFS格式的硬盘转换回FAT/FAT32格式的方法或工具。

答：由于NTFS是非公开的特殊文件格式，一般转换的话可能比较麻烦，除了重新分区格式化外，我还没有发现比较简单的转换方法。不过用一些自由分区转换软件可以解决这个问题，如最新的Partition Magic 5.0 PRO版用其可方便快速无危险的转换各种分区格式。

北京 totti

四川张建问：

我的电脑将所有的.WAV文件和.MIDI文件的文件类型全部定为winamp media file文件类型，并且与winamp MP3播放器建立了关联。后果是每次双击.WAV和.MIDI文件，会自动调出winamp，当然也就是显示文件类型错误不能播放。请问怎样重新与windows的Activemovie或媒体播放器建立关联，并更改回它们的文件类型属性。

答：所谓文件关联，是为了在Windows中实现方便的操作，将某一类数据文件与一个相关的程序建立联系，当用鼠标双击这类数据文件时，Windows操作系统就自动启动关联的程序，打开这个数据文件供操作者处理。有关联程序的文件，大都以某个特征图标来表示是一个什么类型的文件。一个文件用什么图标来显示以及关联的程序，由Windows来管理。要注意的是，数据文件的图标是由专门图标文件或关联的EXE文件提供(EXE程序文件的图标可以包含在文件中)。对于没有建立关联的文件，大都是Windows不能识别的类型，一般用一个统一的图标显示。

文件关联出了问题可以通过下面方法进行修改:

1、打开文件夹，选择菜单“查看/文件夹选项”。

2、在弹出的窗口中选择“文件类型”标签项。

3、在“文件类型”标签窗口中，列出了目前建立了关联的文件类型，如果要建立一个新类型文件的关联，可以点击“新类型”按钮，然后在弹出的窗口中设置。

4、如果要修改某个文件类型的文件关联，例如我们要将TXT文本文件的关联程序从记事本改为写字板，就可以在“已注册的文件类型”栏中选择TXT文件类型，然后点击“编辑”按钮。

5、在弹出的“编辑文件类型”窗口中，可以更改文件的图标（选择“更改图标”按钮），在“操作”栏中列出了文件默认的关联操作“open（打开）”和“print（打印）”，可以点击“新建”按钮建立一个新的操作。

6、要修改文件关联的程序，先选择某个操作，例如选择“open”，再选择“编辑”按钮，再在弹出窗口“用于执行操作的应用程序”栏中，填入关联的程序和路径，点击“浏览”按钮可以更方便地选择关联的应用程序。

四川 龚胜

天津焦强问：

从11月1日起，启动WIN98前显示屏总有一段英文说“此版本只能使用到2000年1月31日，需要购买下一个版本的WINDOWS！”如果将时钟调整过2000年1月31日，计算机就不能启动了，必须重装WIN98，请问怎样解决？

答：你肯定是安装了所谓“Win98SE第二版”（版本号Win98 2184）。解决办法是，拿一张Win98第一版的启动盘启动机器后，用SYS A: C:重新制作启动文件即可安全使用，主要是将Io.sys替换掉，当然直接COPY也可。还有一种办法是安装最新的正式Win98SE第二版。其版本号为Windows 98 2222A，Readme.txt文件时间为99-11-15,Setup.exe文件时间99-8-19。

湖南 苏旅

读者赵征问：

1、我的显示器最近出了大毛病，开机时好长一段时间都是黑屏，输入密码进入WIN98时，稍有扭曲，玩游戏时又一切正常，但玩DOS的游戏又会出现中间一部分黑屏，而且显示器自身调节功能无法显示，请问是何原因？

答：应该是你的显示器出现老化质量问题，建议去维修或更换（这样对你眼睛有好处）。

2、装了Director7.0后，发现媒体播放文件中有两个文件丢失，提示重装Director，问如何删除Director程序。

答：使用自带的Uninstall程序或在控制面板的“添加/删除程序”中删除设置。

3、微星的6199是否支持AGP4X？

答：微星6199（标准版）采用的是Intel BX芯片组，最大支持AGP 2X，如果需要AGP 4X，建议去看看微星的MSI 6187主板（采用i820芯片组）或支持AGP 4X的VIA芯片组的微星产品。不过说句实话，在目前这种主流主板低带宽和总线低速度显卡的支持下，AGP 4X提升效果不是很大。

湖南 苏旅

读者J.R.问：

WIN98 中装完 IE5 后，资源管理器的菜单式按钮变为蓝色，其它应用程序窗口中的为非浮动式了（但工具栏按钮仍为浮动式）。浏览网页时，原来网站有底色的却均显示为白色，且原来网站有表格的也不显示了。使用豪杰超级解霸（5.0/5.5）时，其控制板面颜色混乱（全花了），但仍可使用。请问怎样解决？

答：WIN98在安装了IE5后，在某些应用程序中会出现一些显示方面的问题。比如超级解霸（5.0/5.5）的控制板面会花掉。解决的方法，一是用I E 5 测试版的COMCTL32.DLL取代正式版的COMCTL32.DLL。具体方法是在MS-DOS方式下，进入Windows下的System 目录，把C O M C T L 3 2 . D L L 删掉，然后把测试版的COMCTL32.DLL拷到system目录中，重新启动计算机即可。也可以去http://www.herosoft.com下载一个超级解霸5 .5的“十全大补剂”（1.5M）来解决。

四川 龚胜



Harpoon问：

一台YAMAHA CRW4416S光盘刻录机，我使用的刻录软件是Easy-cd pro95，但此软件并不支持中文，使用中文刻录上去以后打开文件显示此文件不存在，不知有什么软件可支持中文刻录，谢谢！

答： Nero Burning ROM、Direct CD中文版等都可支持中文刻录。最常用的Easy-CD 2.11以后的版本也支持中文文件名刻录，不过应注意在刻录时需正确选择文件格式。请在"CD Format"一栏中将文件格式设为"Romeo"，否则刻录后中文文件名会变为乱码。最好不要多用中文名做目录名，否则在英文Win98上不好用。

北京 totti



读者SB问：

我是一个新上NET的玩家，听说雷神3可以不上网玩，但要一个虚拟连线的工具，但我怎样也找不到，希望你们能帮忙，THANK YOU!

答： http://personal.hb.cninfo.net/~lkf是一个详细全面的雷神3站点，可以去里面找找。这个虚拟联线的程序下载网址是：http://fragfiles.quake3-arena.com/convulsion/quake3_bot_108_win32.exe

四川 龚胜

1999年12月下"疑难求解"大连鲁泰光问：

小弟在玩《魔法师传奇》第二十七关迷惑花园时，杀死期匹诺则为什么救不出骑士，请问在哪里可以找到骑士，杀死了菲勒丽娜怎样可以拿到幻石？

答： 救不出骑士，骑士在哪儿？很简单，守护幻石的是谁呢？不就是一大群骑士吗？如何拿到幻石我提供2个方案，一个是将怪物抛入大牢内，取得幻石；另一个方案是先放出骑士，放出骑士后只要用雷击大牢前的"杂草"使其着火即可，骑士出来会帮你打败菲勒丽娜。

上海 成乃翰

北京航海问：

本人在玩《大航海时代4》中文版时出现问题，我用李华梅已把所有海域的其他商会全部灭掉，已得了6个霸者之证，唯独得不到印度洋的,我走遍印度洋的所有城市，所有城市里的房间，就是没人给我地图(急死我了)。

答： 给卡特卡琉那里的酒吧女琉璃碗(在京城买),灭掉伍丁以外的商会,再去找酒吧女!

读者 小芸

读者edward问：

在MM7游戏中，牧师转职为神父，魔法师转职为巫师都需要到TATALIA西边的小岛上去完成任务，但是我现在还学不会"踏水术"和"飞翔术"，请问怎样才能过去。拜托诸位，我已经黔驴技穷了!

答： 到魔法行会去找，前提是此人得学会相应的魔法种类，例如水系魔法。也可以用MM7的存档修改器!

读者 心心

武汉刘辉问：

1.《新绝代双骄》中到达地灵宫与萧咪咪在厢房内对话之后，如何推动情节发展？

答： 和萧咪咪说完话后走出地灵宫，回到当初进地灵宫时的一个名为"地灵宫神秘房间"的位置（可在存档、读档中看到），走到书架边即可发展剧情。

读者 俊小鸭

2.《柏德之门》在独立臂之旅店碰上了一个魔法师，怎么打赢他？

答： 等旅馆守卫走近时，引他下来说话，趁他分身的时候闪进右面的房子，之后再从右面的门出来兜一圈，让守卫攻击他，再闪回去……注意不要被魔法击中。

读者 狂人

读者chenyuan问：

小弟想知如何用ＭＯＤＥＭ在网上打FIFA2000?

答： 进入FiFa2000主画面后选择multiplayer选项，在multiplayer主画面选择modem选项，进入到联机画面，在Name和Number中输入对方的电话号码，完毕后选择呼叫（Dial)即可进行游戏。

北京 totti

疑难求解

读者lfga问：

小弟在玩《灵剑传奇》时，被天兵天将抓住，关进牢房，怎么也出不来。我看过攻略，说等一会儿有人送饭，可我左等右等，就是不见人来，不知如何是好。

读者李立问：

《铁血联盟Ⅱ》中，找遍了B15区的沼泽地，却怎么也不能发现那个该死的名为kyrider的飞行员（注：Drassen镇的矿场已被我占领，且该地的民众支持率也已被提升为90以上），请赐教一二。

湖南余君问：

小弟在玩《西风狂诗曲》时，在凯西尔无论如何也找不到火龙洞而无法前进，望高手指点。



本期讨论题目：

“低价位软件，到底是铲除了盗版，还是打击了正版？”

厂商部分

北京连邦软件有限公司

李儒雄总裁

说到低价位软件，不能不先说明一下电脑软件的合理价位是多少。美国人均年收入为2.7万美元，中国城市居民的年均收入为1.2万元人民币。购买力比例为10：1左右。美国的工具软件价格在80-100美元之间；教育类软件一般30-50美元；娱乐类软件为30-50美元。所以我认为在中国工具类软件的合理价格应在80-100人民币。应该看到软价以低价位策略进行销售，对产品销量在一定时期内确实有用，但它很可能破坏了整个软件市场的良性循环。如果通过这种低价位占领市场，形成了垄断，丧失了竞争，对消费者最终是有害的。现在以低价位作为营销手段主要有两种情况：一种是新天地（35元－50元）和UBI（38元），他们代理的这些软件在国外市场上已经获得丰厚的利益，收回了成本，而且都是品质很高的大作，以如此低的价格销售，可以说是为了占领中国市场而采取的一种举措；另一种是金山这样的国产公司。这次金山的“红色正版风暴”在三个方面大获全胜。第一，从经济收益看，现在已经销售了50万套，以10元毛利计算，总额在500万，而产品开发、市场宣传大致在100万左右，回报丰厚。第二，金山公司扩大了自己的市场影响，增加了大量的新用户。中央电视台晚间新闻报道所起的效果是广告所难以达到的。第三，打击了竞争对手。如此低的价位加上自身品牌优势，使其它同类产品的生存空间趋近于零。这次金山的行动正面影响有两点：1、它让更多的人购买了正版软件，许多从未买过正版的人享受了正版的好处，增强了国民的版权意识。2、带动了中国正版软件价格走低。但同时也带来了两点负面影响：1、矫枉过正。使消费者认为正版就应该这么便宜（28元）。我前面讲过中国工具软件的合理价格应在80-100人民币。2、“红色正版风暴”好象给软件产业带来了一种成功的模式，其它厂商容易竞相模仿，其实这样反而会导致失败。这是因为金山此次成功缘于金山公司自身品牌和金山词霸这个产品品牌的效应，以及此种工具软件市场需求的原因。其它厂商根本不具备这种条件，跟风而行很容易失败。

以上这些只是我的一些想法，正确与否，还是让市场来检验吧。

晶合顺达公司

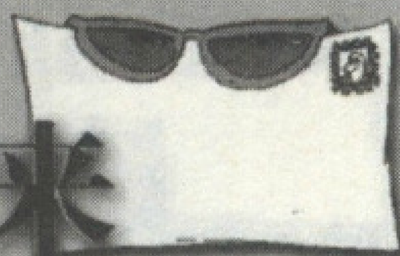
张友利总经理

正版的不畅，盗版的猖獗，使得商家们纷纷寻找出路；而以《大众软件》配套光盘带出的一条新思路，引发了软件商们的思考；更由于《风云》和《心跳回忆》的发售成功，使软件商们再也无法坚持原有的销售政策；特别是本月以金山公司投巨资爆炒的“红色正版风暴”行动，使正版软件终于上量，“薄利多销”成了唯一渠道。有人说好、有人说坏，有人说是正版软件的出路，有人说是出于竞争的目的，也有人说是为“金山独霸”打入中国杀病毒软件市场的前奏曲。红也好，白也罢，市场总有其客观的发展规律。而这个市场不应是简单的“翻译软件市场”、“防杀病毒软件市场”还有“中国的软件市场”，更应看到世界的软件市场。软件的低价位销售，也许是市场扩大后的大趋势，但决不是28元。金山公司也不会把WPS2000轻易地放于28元。当产品放于50元以下而且采取简包装后，将在正反两方面造成影响。

从正面看：1.价格低，对盗版进行了较为有效的抑制；2.开拓了市场销售渠道；3.研发厂商、代理厂商投入的资金能较快得到回报；4.消费者能承受得起；5.对大研发商有利（品牌基础、有资金、大炒作）。

从反面看：1.低价格，对中小软件研发商和销售商而言，相当于提高了“门坎”，对那些产品品质好，但没有市场能力和雄厚资金实力的中小研发商造成某种程度的打击，他们的产品销量低，很难收回成本，打击了投入软件开发的积极性；2.降低了软件包装、使用手册等一切与软件有关资料的品质和投入，使我们国家销售的产品无法同国外的高、中价位产品相比，这势必降低了国产品牌的档次；3.降低了国内产品在国际市场的竞争力，降低了我们对国际市场的吸引力。从商品的发展规律而言，投入—销售—回报，和研发商—销售环节—消费者，是影响这个行业能否发展的循环过程。当这个过程处于良性循环，这个行业就前途光明，当进入恶性循环时，就会走下坡路；4.过低的价位，有可能在相对打击盗版的同时，也损害了软件研发的积极性，使从业人员减少。一段时期内成为中国软件市场大厂家和国外厂家追求产品剩余价值的局面。

我们希望中国的软件行业能朝健康的方向发展；希望消费者能有更多、更好，能消费得起的软件使用；更希望软件研发商能在高智能投入后有丰厚的回报，使他们更有信心地投入到软件开发的行列中来，从而吸引更多的人才和资金投入，使中国人的聪明才智在软件领域得到淋漓尽致的发挥。



读者部分

读者 加肥猫：低价位绝对有利！在中国现在的电脑软件用户中，实际上还没有形成真正的消费意识。整个软件市场还没有规范化，所以盗版丛生而没有引起大家真正的重视。所以现在的当务之急是形成一种正常的消费意识。而低价位软件绝对是一个起步。当消费者认同了正版软件的消费之后，盗版自然就会消亡了。当然，最初开始降低价格的公司肯定会有损失，但这是一个有着长远商业意义的行为，最终带来的将是我们规范化的软件消费市场。（不过不知道要到什么时候了……路漫漫，其修远！）

读者 佚名：为了适应市场的要求，正版软件降价势在必行，只是作为一种商业手段，是厂商为了企业的利益和前途作出的决定。实际上软件的分类不是以价格，而是以品质，如果是垃圾，就是8元我也不会去买。实际上我认为，说软件降价打击了正版软件产业，是完全错误的，正版软件降价后所得的利润已让厂商看到了正版软件市场的强大潜力，如果获取利润伤害了国产软件业，那么中国的软件业是永远找不到出路的了。我认为对于正版软件降价应当看成是软件业人士对于商业运作的尝试，是软件业告别温室的契机，是这些公司正在为了自己的生存而努力。而所谓向盗版宣战只是他们刚走到严冬的冰天雪地里随手拿的一块遮羞布。如果没有这块遮羞布，随便降价势必招致大量卫道者冠以“扰乱市场”的罪名，活动也可能中途夭折，何苦呢？

四川大学 关怀：降价之风大有愈演愈烈之势，就我个人来看，恰恰是打击了正版！Adobe公司主席曾说过：“很多人不明白photoshop为何卖得那么贵，他们认为在中国10元的盗版才是真正的‘合理价’，其实不然。photoshop是高科技的结晶，她凝聚了Adobe公司员工们的智慧与汗水，她就该值那个价。”我对此深有感触。windows98的盗版才10元。大家想过没有，将人类带入网络时代的IT界先锋Microsoft的王牌windows才值10元？为什么软件业在中国老百姓眼中就是“便宜的买卖”？再说到国产软件，如果一味靠降价来“为生”，价格越来越低，试问：将来有谁敢做软件？况且正版的成本不可能低于盗版，盗版始终有价格优势啊！所以降价之风不可取！只有大力打击盗版，让正版软件有良好的发展环境，才能让中国做软件的人感到“科技是被尊重的”，他们的付出得到了社会的承认。这样，中国软件业才能走上正轨。软件是高科技！软件不是廉价品！

兰州 阿河：低价位软件既能对盗版软件起到一定的抑制作用，又同时对正版起到了打击作用。1.对盗版的抑制。对正版的渴望与对厂家极力鼓吹的售后服务的不信任，使矛盾的核心就集中在价格上。在这种情况下，适时而出的低价正版软件正击中要害，因此极大刺激了消费者积蓄已久的购买欲。正版软件的市场还是很广阔的。当然，指望低价位正版软件彻底抢占盗版市场是不现实的，决不可能有正版软件能卖到五元一张。2.对正版的打击。10月底，金山公司以28元的超低价位推出《金山词霸2000》和《金山快译2000》。单就这一件事来说，这是一次非常成功的商业运作。但由于软件的分类很多并且用途繁杂，这就必然导致开发的难度参差不齐，像一些大型商用软件的价格就不可能很低，而由于28元价位的出现，使得国人本就不高的心理防线进一步收紧，无形之中便加大了其它软件的销售难度。所以很难说金山公司这两款低价软件的推出是开了个好头。由此看来，虽然低价软件是消费者所希望的，也是一个正确的趋势，但在推出时还应充分考虑对市场和消费者可能造成的影响，如果只顾自己的短期盈利而忽视了市场的协调，如果只顾软件价格的一味下调而忽视了对软件质量的保证，那么，不但铲除不了盗版，反而会帮着盗版打击正版。

读者 Top Huang：有心回天，无力杀贼——“低价位软件”无法铲除盗版软件（由于本文较长，全文刊载在大众软件网站“晶合后院”的“晶华区”中）

作为一个正版软件的坚定支持者，笔者以为，在目前的市场情况下无论是“红色正版风暴”还是“低价位软件”仍然还不足以铲除盗版。

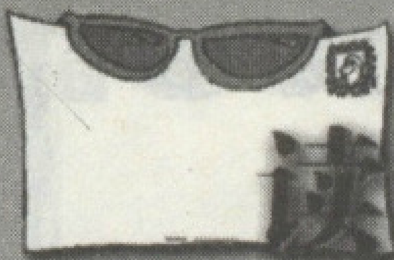
一、盗版软件市场分析。1、产品（Product）：盗版软件在内容上比正版软件更广泛，选择面更大，更具有细分性和复合性。2、价格（Price）：盗版软件的零售价一般远低于正版软件（其中原因不必多说）。3、渠道（Place）：盗版软件的流通渠道无疑是非常有效率的。往往正版软件尚未上市，盗版软件早已捷足先登。4、销售方式：A.销售点在相当一段时期内是稳定的，货源不断。B.销售点的选择更具有灵活性和针对性。

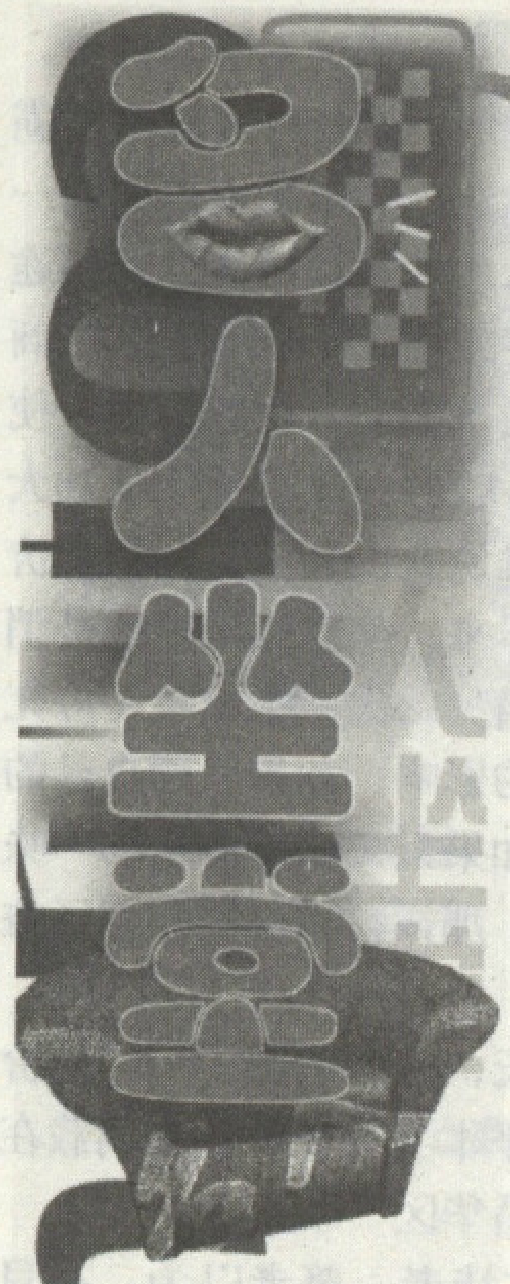
二、低价位软件分析。1、其“低价位”的定义是相对其原先的价位而言，可以说在某种程度上这是一个“企业定义”，而并非是“市场概念”。2、低价位软件的操作方式目前仅仅是一种企业行为，在运作上仅仅属于促销手段，是一种短期行为。况且，笔者认为此法不宜多用，否则又可能造成消费者的观望心态。3、从社会效果来看，低价位软件目前只是拥有了一定的炒作效应，并没有形成有效的、长久的社会效益。可以说低价位软件目前是“有气势，却不成气候”。

综上所述，笔者认为，仅靠低价位软件不可能铲除盗版软件，它的力量也不足以铲除盗版软件。铲除盗版软件是全社会的责任和义务，需要我们所有的人携手努力。

“大众论坛”栏目自设立以来，得到了大家的热烈支持。下期讨论题目：微软走到尽头了吗？希望大家继续发信到reader@popsoft.com.cn或访问club.popsoft.com.cn进行即时交流。

本讨论区文章仅代表作者本人观点，与本社立场无关，作者文责自负。





读者：很长时间没看见您的报道了，最近您在做哪些工作？还在教学第一线给学生上课吗？

答：我今年已经65岁了，已经不在教学一线上课了。目前主要做三部分工作，一是从事所担任的全国高等院校计算机基础教育研究会理事长、教育部全国计算机应用技术证书考试委员会主任委员，教育部全国计算机登记考试委员会副主任的工作；二是在电视台组织"面向未来，迎接新世纪"的计算机讲座；第三项就是继续进行写作。很多人都说我写的东西大家爱看，这也是一笔社会财富，所以现在成立了浩强工作室，就是一个集体的写作班子。人员由各占1/3的正教授、副教授和研究生组成。目前计划完成100本书籍的编写工作，今年准备完成60本。

读者：谭教授我是看着您写的书开始学电脑的，真不知道您到底写了有多少种语言的教材？不知这两年您有没有新书出版？许多新语言（如JAVA）您有没有写过？

答：我是从1978年开始讲授BASIC语言的，当时的专业书真象天书一样难懂。1981年中央电视台和电大开设普及计算机的电视课程，到清华来找讲BASIC语言的老师，大家都说我讲得不错，推荐我去。《BASIC语言》这本书就是为了准备电视讲座而写的。到今天，共写了95本（包括与别人合著）。目前我个人正在修改《C程序设计》，准备出第二版。工作室出书计划就很多了，不过JAVA目前还未列入计划。

读者：我刚刚参加工作，感觉在学校学的计算机知识现在基本用不上，而单位常用的软件我都不会使，作为知名的计算机教育家您觉得目前我国高校计算机教育应如何开展（让学生学以致用）？重点应在哪里？

答：这是个普遍存在的问题。在计算机教育上应分三个层次：基础教育、技术教育、应用教育。现在的问题就是混淆了对各种人不同的要求。不管什么人学计算机一上来就学二进制，这种情况源于计算机专业的"计算机原理"课程，教学者把它搬到非计算机专业，再把它搬到社会上，其实是根本没有必要的。目前这种现象正在逐步解决。学校教育要求理论课程具有一定的稳定性，所以学校中可以通过开设必修课和选修课解决这个问题。学生可以根据自己的需要选修相关的应用软件课程。但是我们也应该看到，流行软件升级是很快的，学校教育是不可能有这样的提前量，所以不能企图什么都在学校学会，关键是要把方法掌握住。

读者：随着计算机普及程度的提高，现在很多小学，甚至是幼儿园都在开计算机课您觉得有必要吗？

答：这个问题应该具体分析。我认为小学、幼儿园说不上是什么课程，只是增加与计算机的接触。内容上要根据年龄分层次，小学通过玩游戏、使用多媒体软件，使孩子感到好玩，消除神秘感。初中可以学一些应用软件，高中以上可以开设计算机语言课程。

读者：现在社会上对很多小孩子玩电脑游戏很反对，认为小孩子玩游戏会耽误时间，甚至学"坏"。作为一名计算机教育家不知您如何看这个问题？

答：我认为对小孩子玩游戏不应过分担心，也不要制止它，更不要采取把机器都封起来的措施。玩游戏是小孩子的天性，而且有些游戏对智力开发是有好处的。最主要的是孩子可以通过游戏来接触计算机，对计算机产生好感，产生兴趣。只要不过分，家长教师还是要理解的。

读者：现在说起计算机最火的就是"网络"，您觉得现在中国计算机网络发展情况如何？能谈谈您对新兴网络的认识吗？

答：21世纪不会用网络就等于不会用计算机，我国现在的网民是300万，而国外则占总人口的20%－30%，所以要大力提倡人们上网。现在主要的问题是缺乏引导，但这个过程在各国网络普及中都是难以避免。上网主要对象不是网虫，目的不是为了玩，也不是聊天、交友；政府上网、电子商务、通信将是未来网络的主题。我认为网络的出现不仅给人们带来了现代化的工具，而且也带来了观念的转变，特别是人才观念的转变。以前人们对人才的标准是以知识积累的多少来衡量的，所以人们去背π值多少多少位；现在则是以知识的检索和创造能力为标准。需要的是在最短的时间内找到所需的知识。



谭浩强，著名计算机教育专家。1934年生，广东台山人。1958年清华大学自动控制系毕业。

1981年《BASIC语言》一书发行，至今总发行量超过1200万册，创科技书籍发行量的世界记录。他的著作总发行量超过2200万册。在中央电视台主讲的7种计算机语言，观众超过300万人。

1989年，被北京市政府授予"有突出贡献专家"称号；1995年，被国家科委和中国科协表彰为"全国优秀科普工作者"；英国剑桥国际传记中心将他列入"世界名人录"。

下期预告：姚壮宪，大宇公司"狂徒"小组（就是做《仙剑奇侠传》、《大富翁》的那个）掌门人。

欢迎大家多提问题，E-mail：king@popsoft.com.cn

第五届大众软件奖系列活动之三　　北京实达铭泰公司独家赞助

十大游戏厂商、十大游戏主角评选活动

一、活动时间：2000年1月1日至2000年2月29日，以邮戳为准。

二、参加方法：每位读者均可参加，只需将所附选票贴于信封背面，在活动期间寄回即可。本次活动的十大游戏厂商由国际部分和中国部分（包括港、澳、台地区）各评出5名，十大游戏主角统一评选。如您要评选候选名单外的厂商或游戏主角时，请填写在选票的“其它”一栏中。请注意写清姓名、详细地址、邮政编码和联系电话。答卷复印有效。获奖名单将刊登在《大众软件》2000年第6期上。本次活动解释权归《大众软件》所有。

三、所设奖项：本次活动所有奖项将从全部投票的读者中随机抽取。

（以下奖品由北京实达铭泰公司独家提供，特此鸣谢）

特等奖1名　**奖品：MP3随身听1台、《东方快车》1套、《东方网神》1套**

一等奖2名　**奖品：高档3D显卡1块、《东方快车》1套、《东方网神》1套**

二等奖3名　**奖品：56K外置调制解调器1台、《东方网神》1套**

三等奖4名　**奖品：可编程数字摇杆1个、《东方网神》1套**

幸运奖100名　**奖品：东方快车系列软件教学光盘1套**

四、选票请寄：北京市和平门邮局3056信箱，《大众软件》编辑部收。

请在信封正面左下方注明“大众软件奖系列活动之三”，邮政编码：100051。

国际部分候选公司名单（公司排名不分先后）

代号	公司名称	国别	代表产品
I01	ELECTRONIC ARTS	美国	《极品飞车III》《足球2000》
I02	INTERPLAY	美国	《天旋地转——自由空间II》《战斗巡航舰3000》
I03	3DO	美国	《D之食卓》《玩具兵大战II》
I04	SSI	美国	《装甲指挥官》《战锤4000》
I05	EPIC	美国	《虚幻世界》《疯狂弹子球》
I06	MICROSOFT	美国	《帝国时代》《模拟飞行2000》
I07	SIERRA	美国	《半条命》《凯撒大帝》《家园》
I08	ACTIVISION	美国	《黑暗王朝》《毁灭巫师II》
I09	PSYGNOSIS	美国	《龙女——火焰之令》《吸血鬼》
I10	LUCASARTS	美国	《猴岛小英雄》《冥界狂想曲》
I11	NEW WORLD COMPUTING	美国	《魔法门之英雄无敌III》《魔法门VII——血统与荣耀》
I12	WESTWOOD	美国	《命令与征服II》《银翼杀手》
I13	BLIZZARD	美国	《魔兽争霸》《星际争霸》《暗黑破坏神》
I14	LOOKING GLASS	美国	《神剑》《系统冲击II》
I15	TALONSOFT	美国	《铁血联盟II》
I16	MINDSCAPE	美国	《波斯王子3D》《梵尔赛宫》
I17	ID SOFT	美国	《毁灭战士》《雷神之锤III》
I18	NOVALOGIC	美国	《三角洲特种部队》《超级卡曼奇》
I19	MONOLITH	美国	《升刚》《愤怒的魔法师II》
I20	DYNAMIX	美国	《星际围攻》《红公爵II》
I21	CAVEDOG	美国	《横扫千军——王国风云》
I22	ORIGIN	美国	《创世纪VIII》《银河飞将IV》
I23	MAXIS	美国	《模拟城市3000》
I24	ACCLORD	美国	《名车大赛IV》
I25	ACCLAIM	美国	《恐龙猎人》《南梦公园》
I26	MICROPROSE	美国	《机甲战士III》《过山车大亨》《幽浮III》《文明II》
I27	BLACK ISLE	美国	《博德之门》《异尘余生II》
I28	BLUE BYTE	美国	《工人物语III》
I29	RED STORM	美国	《彩虹六号》
I30	SQUARE	日本	《最终幻想VII》
I31	SEGA	日本	《世嘉拉力赛II》《VR战警》
I32	TGL	日本	《战国美少女II》《神奇传说III》
I33	CAPCOM	日本	《生化危机II》《街头霸王III》
I34	KOEI	日本	《三国志VI》《太阁立志传III》
I35	NINELIVES	日本	《美少女梦工厂》
I36	工画堂	日本	《特勤机甲队》
I37	KONAMI（科乐美）	日本	《心跳回忆》
I38	GAINAX	日本	《新世纪福音战士》
I39	FUJITSU（富士通）	日本	《恋爱物语》
I40	ARTDINK	日本	《侠客游》
I41	BOTHTEC	日本	《银河英雄传说》
I42	INFORGRAMS	法国	《鬼屋魔影III》《放逐者》
I43	UBI SOFT	法国	《雷曼》《红线魔车》
I44	BULLFROG	英国	《地下城守护者》《上帝也疯狂》
I45	EIDOS	英国	《古墓丽影III》《盟军敢死队》

中国部分候选公司名单（公司排名不分先后）

代号	公司名称	地区	代表产品
C01	金山	大陆	《剑侠情缘》《决战朝鲜》
C02	目标	大陆	《铁甲风暴》
C03	金智塔	大陆	《江湖》《幻想西游记》
C04	尚洋科技	大陆	《血狮》《烈火文明》
C05	腾图	大陆	《火狐狸》《西游记》
C06	八爪鱼	大陆	《杀气冲天》《皇城霸业》
C07	杭州晶天	大陆	《毁天灭地》
C08	创意鹰翔	大陆	《生死之间II》
C09	苦丁香	大陆	《战国风云》
C10	逆火	大陆	《天惑》《战国》
C11	金洪恩	大陆	《自由与荣耀》
C12	大宇	台湾	《仙剑奇侠传》《大富翁》
C13	华义国际	台湾	《真命天子》
C14	智冠	台湾	《风云》《金庸群侠传》《三国演义》
C15	第三波	台湾	《三界谕II》《楚留香传奇》
C16	光谱	台湾	《电视梦工场》《将族》
C17	宇峻	台湾	《超时空英雄传说》《新绝代双骄》
C18	熊猫	台湾	《武将争霸II》《非洲探险II》
C19	精讯资讯	台湾	《烈焰铜狼传》
C20	世纪纵横	台湾	《圣光岛》《三国风云》
C21	汉堂	台湾	《炎龙骑士团》《天地劫》
C22	昱泉科技	台湾	《圣剑大陆》
C23	松岗	台湾	《古大陆物语》
C24	奥汀	台湾	《三国群英传II》
C25	富峰群	台湾	《七年战争II》《便利商店》
C26	欢乐盒	台湾	《天龙八部》《武状元苏乞儿》
C27	奥丁科技	台湾	《霹雳英雄榜之圣石传说》
C28	皇统	台湾	《皇帝之横世霸业》
C29	旭立亚	台湾	《马场大亨2000》
C30	冈业	台湾	《虚拟人生》
C31	GAMEONE	香港	《魔法军团》《叮当大富翁》

游戏主角候选名单（排名不分先后）

代号	主角名称	所属游戏
G01	凯恩KANE	《命令与征服》
G02	克劳得CLOUD	《最终幻想VII》
G03	理昂	《生化危机II》
G04	李逍遥	《仙剑奇侠传》
G05	江如红	《轩辕剑》
G06	阿土仔	《大富翁》
G07	霸王丸	《真侍魂》
G08	乐乐	《阿猫阿狗》
G09	独孤剑	《剑侠情缘》
G10	约翰法雷尔	《大航海时代II》
G11	劳拉LARA	《古墓丽影》
G12	克莱尔	《生化危机II》
G13	赵灵儿	《仙剑奇侠传》
G14	林月如	《仙剑奇侠传》
G15	李华梅	《大航海时代IV》
G16	藤崎诗织	《心跳回忆》
G17	娜依秀	《恋爱物语》
G18	凌波丽	《新世纪福音战士》
G19	春丽	《街头霸王》
G20	不知火舞	《恶狼传说III》
G21	RYNN	《龙女：圣火令》
G22	雷曼	《雷曼》
G23	DIABLO	《暗黑破坏神》
G24	TINA TOMORROW	《模型军人——太空玩具》
G25	BOMBSHELL	《永远的毁灭公爵》
G26	小珍	《守护者之剑外传：无尽的宿命》
G27	唐小山	《镜花缘》
G28	MECHE	《冥界狂想曲》
G29	天心	《战国美少女》
G30	日奈	《战国美少女II－春风之章》
G31	封寒月	《天地劫》
G32	SOPHIA	《印地安那琼斯》
G33	罗拉	《D之食卓》
G34	阿比	《阿比逃亡记》
G35	凌铠	《般若魔界之帝都魔城传》
G36	玛尔寇	《凯兰迪亚传说》
G37	段丰	《灵剑传奇》
G38	泰利	《魔法军团》
G39	罗兰德	《魔法门英雄无敌III》
G40	阿基巴德	《魔法门英雄无敌III》
G41	雪拉	《沙拉娜之剑》
G42	佩玲	《少女魔法师》

选票

姓名		性别		年龄		联系电话	
通讯地址						邮编	

我最喜欢的十大游戏厂商—国际部分（请填写号码）

					其它	

我最喜欢的十大游戏厂商—中国部分（请填写号码）

					其它	

我最喜欢的十大游戏主角（请填写号码）

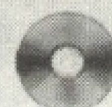
										其它	

2000年1月号

大众软件CD



POPSOFT CD



（总第32期）

A盘

新手学堂
---新手教程：精雕细琢 系列三
---跟我学用系列：电脑音乐/音频实用技术（多轨音频处理）
---课外读物：网上走来软件机器人
Linux和开发我国自主的操作系统

碟中网
---线上创世纪专题站

新新视野
---CG画册：10余幅精美CG
---动画岛：孤单枪手MDK2
铁拳
DIABLOⅡ场景
Black and White 2
古墓丽影经典回顾
---新片大观：帝国时代Ⅱ
无尽黑夜（Discworld Noir）
亚玛兰斯传说
银色幻想
---余音绕梁：a christmas tapestry
Clan a celtic journey
eagle spirit
guardian spirit

休闲天地
---ACG世界：格斗之王？时装之王？
——拳皇99
---同人小说：三国游侠传（二）

软件长廊
---金山词霸2000迷你版
---呆呆虫之豆豆潭
---ZVolume 2.1
---GLSetup 1.0.0.110完全版
---联众网络游戏完全版 1.26

前线地带：
---游戏DEMO：F-22闪电Ⅲ
家园
---补丁升级：《博德之门》中文版超级
《英雄无敌Ⅲ ——末日
红方修改器
《雷神之锤Ⅲ》地图转换
《创世纪在线》1.261版

攻略指引
---看攻略：新绝代双骄
---逛书屋：《工人物语Ⅲ》、《红衣卫士》、《教父》、《绝命凄杀》、《星际围攻》、《战争地带2100》

杀手学堂
---杀手教程：《星际争霸
全面解决方
---听指引：《EA足球
2000》金钱修改、《Qua
Ⅲ》小窍门、《波斯王子3D》
技、《大航海时代Ⅳ》修改
法、《帝国时代Ⅱ——帝王
纪》上手心得、《家园》密技
《网络创世纪》PK技巧

大众文存
---1999年12月杂志（上、下）（HTML版）

特别赠送 《心跳回忆——表白你的心》
简体中文正式版

B盘

本光盘将不再支持640×480分辨率而改为800×600的64k(16bit)种颜色以上环境使用(请使用小字体或Windows标准方案),本光盘将不再支持win3.x下正常运行。

A

大众特区

ICQ Plus
金山词霸2000迷你版
在菜园中增长见识
呆呆虫之豆豆潭
让hgubbi替你送上节日的问候
Pop-mouse
Pop-mouse免费版
ToggleMOUSE
Sonique
K-jofol
Soritong
Pulse
Pam
C-4
CoolMail
实用计算器
网际穿梭
友情涂鸦
Real Play
金山毒霸
金山毒霸病毒数据库
NetAnts
JetCar
Read Book
快猫加鞭
智能五笔
魔法设置Magic Set for Win2000
魔法设置Magic Set for Win98
Acrobat Reader
索易邮件快车
Virtual Drive 2000中文版V5.0
VcdromX 3.4
MiniAmp
Dail Monitor
Assistant
SetupBuilder

工具宝库

Bali TOOLS 2000 7.1
CDRWin 3.8A
Golden 5.4 Build 298
KCPU Cooler 0.5.0
金山快译2000 升级补丁
Media Center Plus 3.0 Beta 3
NoteCenter 1.385
WinRescue 4.16(9.16)
System Analyser 5.1w
EXPLOR 2000 1.46
File Splitter Deluxe 3.06
Turbo Navigator 1.22b build 4.187
Tool Pro 1.6
Test-Run by BB 2.10
VolumeTray 1.4
WinHex 8.85
ExcelRecovery 2.1.1
ZVolume 2.1

反毒堡垒

KILL95/98客户端升级文件
KILL for Netware服务器端升级文件
KILL for Win95/98平台升级文件
KILL for NT升级文件(服务器&客户端)
KILL for Win3x&DOS平台升级文件
KV300+升级文件
瑞星99世纪版升级程序
瑞星标准版升级程序
瑞星查毒版
VRV标准版升级程序
VRV急救专家
pc-cillion最新病毒码616

硬件周边

GLSetup 1.0.0.110完全版
Metabyte WickedGL 1.41版
Voodoo3显卡公板驱动 1.03.04版For Win9x (附带DirextX7 Runtime)
Voodoo3显卡公板驱动 1.03.04版For Win9x
TNT/TNT2/GeForce256 显卡公板驱动3.63版
TNT/TNT2/GeForce256 显卡公板驱动3.64版
TNT/TNT2/GeForce256 显卡公板驱动Gold Pro MVb 2版

网路纵横

Aureate Group Mail 3.0.205
博大精深——网络辞海
CallCenter 3.5.8
聊天宝宝终结者 1.4
Cleaner 3.0
HOSTACCESS 7.10a
Oicq 99 build 1005
WebPosition Gold 1.10.9
SWFFLASH

声光色效

CD-Runner 2000.5
COOLPLAYER 1.0 BETA
Fuel CDP
MP3 STUDIO
QUICK ICON GRABBER
Slow Speed CD Transcriber
VBAMP PRO
WHITETIGER
ZVolume
CDSpectrum Pro

趣味小屋

AnyFolder 1.06
AutoShutdown 3.10B
e-motional Desktop Wallpaper Manager 1.25
Theme Builder 3.20
奔驰新款超级跑车壁纸
澳门回归宣传画
小财神
赛车 桌面布景
心跳回忆 桌面布景
心跳回忆 Skins
心跳回忆 壁纸

厂商展示

联众网络游戏完全版 1.26
"笑傲江湖.com" 最新客户端套件

B

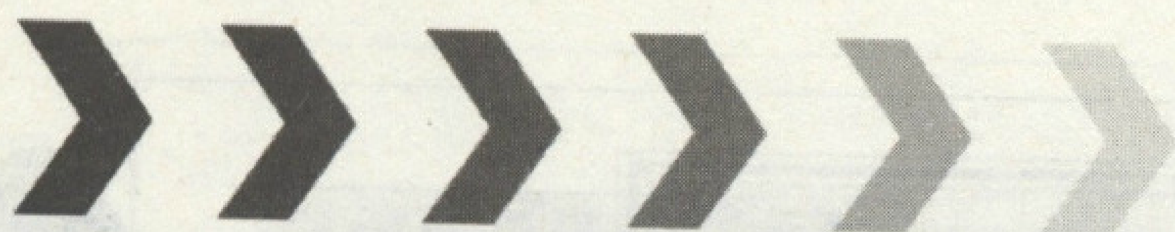
游戏DEMO

F-22闪电III (F-22 Lightning 3)
家园 (Homeworld)

补丁升级

《创世纪在线》1.261版补丁
《博德之门》中文版超级存档
《英雄无敌III——末日神剑》红方修改器
《足球2000》中国国家队最新补丁
《刺杀希特勒》修改器
《波斯王子3D》补丁
《雷神之锤III》地图转换器
《电视梦工厂》1.08版补丁
《达摩》补丁
《旅魂》修改器
《三角洲特种部队II》修改器
《夜曲》修改器
《新绝代双骄》存盘文件编辑器
《神偷》黄金版修改器
《玩具军人——太空玩具》修改器
《机器奴隶》修改器
《宾尼兔》修改器
《玩具总动员II》修改器
《星际争霸——母巢之战》网络对战作弊器

特别鸣谢:
音乐支持: 白 勺
片头动画: 摩思网络
病毒监测: 北京冠群金辰软件有限公司



Home





线上注册

【新闻直击】【游戏家园】【软件长廊】【硬件周边】
【晶合后院】【线上媒体】【开阔地带】【精品橱窗】【新手学堂】【TOP TEN】

大众软件网站投稿信箱：网络组 应用组 娱乐组 新闻 光盘问题

晶合后院入口

用户名：

口令：

进入

过客

首页链接

合作伙伴

热线链接

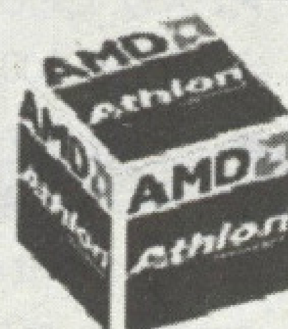
网站活动

板硕硬件知识作

联系我们

焦点新闻 99.12.10

AMD公司将于12月12日推出K6-III 500MHz
AMD Athlon 750MHz处理器正式发布
Intel证实PentiumIII Coppermine芯片存在问题



编者按：其实单看任何一条新闻都不会让人觉得有何异样，不过同期发生并列起来看似乎就有些不同，不过大家似乎挺乐意看到Intel的日子变得不那么好过，就象前阵子Microsoft的垄断案一样。
这是不是一个征兆，还说不准，但是在世纪末最后的日子里人们浮躁的心里总是暗暗期待会发生点什么，日子不该就这么过去吧！

热门新闻 99.12.15

- IBM一副总裁跳槽Dell当副董
- 康柏、CMGI等在沪成立互联网合资公司
- 西数推出"最快"硬盘
- Dell出超薄型笔记本
- CA推出免费防毒软件
- Win2K开始下线
- 在线游戏前景乐观
- 报纸的丧钟并未敲响
- 在线公司花大钱在传统媒体上做广告
- 风险资本趋向全球化

>>更多新闻

热点推荐

更新内容 99.12.14

- 高效上网之10大好习惯 NEW
- 使用AT命令调试调制解调器 NEW
- 在WPS2000中调用Windows95/98的图标 NEW
- 巧用 Windows NT 注册表 NEW
- 活用NetscapeNavigator NEW
- 网上磨猫记
- 用NetSonic实现音速浏览
- 小女儿的新朋友—3721中文网址
- 万智牌之感天动地窦娥蓝
- 万智牌之红黑毁灭套牌
- 感悟《C&C 2》
- 梦幻西餐厅之梦幻经营
- 铁路大亨II全功略
- 铁路大亨II——第二世纪
- 铁血联盟2攻略
- 系统震撼II完全功略
- 近距离作战III（close combat 3）的兵种介绍
- 《魔法门VII》完全使用手册
- 《战争之锤40000—战争典礼》
- 隐藏的危险攻略
- 四海霸主攻略
- 近距离作战III兵种介绍
- 红楼网梦
- 三国游侠传系列一
- 艺术的坟墓
- 审美，还是审丑
- 失落了的终极关怀
- 芝麻开门

心情随笔

完成度95%、99%、100%，啊！（想飞的感觉），在各路人士的追杀下，经过Nail、Lrose、DC和我——Ken及其他一些已铭刻在烈士丰碑的人们拼命工作下，新版大众软件网和晶合后院终于竣工了。（让我们向"烈士"们致敬！）
为了新版大众软件网能够给大家一个全新的面貌，Nail经常在单位奋斗到凌晨（我作证他不是在连线UO），由于严重睡眠不足，以至于有同事坚持认定打电话到动物园加以保护是为环保做贡献。所以Ken在这里向我们可爱的熊猫奉献的数亿细胞致敬！
不缺的是热情和希冀，缺乏的却是时间和人手。故此网站中臭虫势在所难免，请大家见谅……

>>详细内容

后院有约 99.12.15

小瘦子讲的故事-老编奇遇篇
小瘦子讲的故事-大软鬼话篇
编辑部战斗日记摘抄
UO精彩物品平常见不到的哦
FF8的攻略（日文版）
三国游侠传（一）
星际的策略与反策略（前言）
DF服务器列表
三国大战

>>详细内容

中奖通知台

等待您成为最幸运的人……

详细情况

游戲專題站 G

——请选择专题站——

网站通告

在这里先向大家说声对不起，一段时间来为了您眼前的新版我们疏于照顾旧站，可能让您失望而归。再说一声欢迎您，这次是不是有些不同，请告诉我们您的看法和建议，让我们做的更好。
目前的网站涵盖了全部杂志电子版及大部分光盘内容，并拥有堪称大全的电脑游戏攻略（为了这个目标这次我们把一些少有人玩的极冷门和极老的游戏攻略也收集更新上去），您还可以在热门游戏排行榜TopTen投票，在社区晶合后院练功（大内总管院前恭候），新闻直击带给您全面的游戏消息，每日多次更新，每次新鲜感觉。

以前通告>>



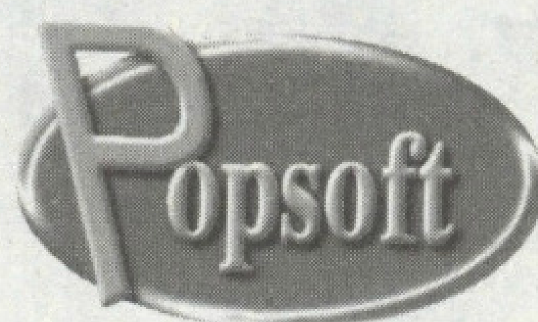
大众软件 信源VRV 病毒预报台

近期典型病毒：YOU AND I确切地说，这是一个远程控制软件。但是其传播之广泛和可达的破坏操作比之病毒更甚。如果有人恶意使用该程序，可能会造成严重的后果。
YAI通过光盘及INTERNET传播，主要以邮件附件的形式传递。是1999年11月首次被发现在，据说是重庆一所大学学生所为……

相关病毒知识>>

晶合后院病毒问诊>>

旧站遗址 怀旧请进



▲返回顶部

心情随笔

http://www.popsoft.com.cn/html/xqsb.htm

完成度98%、99%、100%，啊！（想飞的感觉），在各路人士的追杀下,经过Nail、Lrosa、DC和我——Ken及其他一些已经铭刻在烈士丰碑的人们拼命工作下，新版大众软件网和晶合后院终于竣工了。（让我们向“烈士”们致敬！）

在这一段紧张地改版过程中，经常收到广大热情的读者和网友们的中肯建议和鼓励，这成为了我们工作的最大动力，在此表示由衷的感谢！（再致敬！）

为了新版大众软件网能够给大家一个全新的面貌，Nail经常在单位奋斗到凌晨(我作证他不是在连线UO)，由于严重睡眠不足，以至于有同事坚持认定打电话到动物园加以保护是为环保做贡献。所以Ken在这里向我们可爱的熊猫奉献的数亿细胞致敬!

不缺的是热情和希冀，缺乏的却是时间和人手。故此网站中臭虫势在所难免，请大家见谅，并且如有发现，务必帮我们缉捕归案，同时我们也热切的渴望杂志和CD的广大读者也成为本站的站友和社区的社员，您会有机会在社区与Walker口诛笔伐一下老编，也把对杂志和CD的意见让更多的人看到，当然练功升级交友答疑也无不可。只要你们想到的，请让我们来做到，让我们将陪我们一起成长的大众软件办得更美丽!

最后向所有支持大众软件的朋友致敬！（Ken的腰呈90度弯曲状，久久不肯抬起。……良久，快放手，我@#$%^&*）

后院有约

http://www.popsoft.com.cn/hyyy-1.htm

主题：编辑部战斗日记摘抄

我本是激烈的老编、小编战争中的旁观者，每天看着钢笔、稿纸、鼠标、键盘等等漫天飞舞从我的头上如流星般划过，耳边不时传来怒吼：“walker！！你负责的稿子呢！！现在都几号啦！还在这里偷懒打呼噜！还不快去揪起大胖子、一兵他们赶紧写稿子！！你这个月还想不想拿工资啦！”“领导！别催啦，你没看见我都变大熊猫啦！！你这可赶上黄世仁腊月逼债！！”“什么？？！！你好大的胆子！！着家伙！！”跟着又是一阵“流星雨”在编辑部的夜空划过…………哎呦！！walker，你倒是看准了扔啊！！妈呀！！老编，你你你的眼神儿也忒差啦！！你们再乱扔！！我靠！！！我也……火力加强！混战开始。

战斗结束，老编拄着拐杖、walker吊着膀子，浑身都裹的木乃伊似的，又开始埋头抓紧赶月刊的文章了。

临下班时，我出去买烟，走到门口听见老编说了一声：“walker，你恶意攻击领导，本月奖金全部扣除！”随后，小区里的居民都听见了一声怪异的长长的尖叫……据刚搬来的东北森林的居民说可能是来自北方的狼在号叫云云……

主题：小瘦子讲的故事--老编奇遇篇

天上仙界

"小仙女,你又不听话了,真是的!"仙女妈妈说道.

"妈妈,我要人间看一看,你为什么不让我去呢?"小仙女嘟着小嘴.

"人心险恶,哪里有好多坏人啊!"仙女妈妈说.

小仙女说:"没关系.我有法术,我才不怕他们呢!好了,妈妈,你看你以前还去过人间呢,你帮过灰姑娘,还帮过小木偶,我这次下去看看就回来的!妈妈,再见!"

小仙女转身下去了.

妈妈自言自语道:"也好,让她去张张见识吧!"

人间...已经是深夜.

小仙女来到人间,街上人很少,静悄悄的忙着回家睡觉,这时,从一座房子里传来"唉,唉"的叹气声.

小仙女进去一看,有一个白发苍苍的老人,昏暗的灯光下塌陷的那么憔悴,嘴里得一根烟烟灰很长,但他没有弹掉,从他的面部表情可以看出他是多么的虚弱.

小仙女想帮助他,走道他面前,问道:"老爷爷,你怎么了?"

老人看了看小仙女,惊讶道:"你是谁?为什么会飞?你是怎么进来的!"

小仙女微微一笑:"你别怕!我是仙女,这次是下来玩的!你有什么事情么,我会帮助你的!"

老人听过后,显得镇静多了.

小仙女说:"这么晚了,为什么你还不睡觉呢?"

老人叹了口气说:"我是这个杂志社的主编,因为我老了,所以他们都叫我老编.我现在还要工作呢!"

小仙女说:"那你为什么叹气呢?"

老编很无奈的说:"你看看这个!"

老编从黑暗的角落拉出一条铁链子,然后"唉"了一声.

（欲知后事如何，请到……）

【新闻直击】NEWS.POPSOFT.COM.CN
【游戏家园】GAME.POPSOFT.COM.CN
【软件长廊】SOFT.POPSOFT.COM.CN
【硬件周边】HARD.POPSOFT.COM.CN
【新手学堂】LEARN.POPSOFT.COM.CN
【晶合后院】CLUB.POPSOFT.COM.CN
【线上媒体】MAG.POPSOFT.COM.CN
【开阔地带】HOTLINK.POPSOFT.COM.CN
【精品橱窗】BOOK.POPSOFT.COM.CN
【TOP TEN】TOPTEN.POPSOFT.COM.CN
网管：webmaster@popsoft.com.cn
大内总管：clubmaster@popsoft.com.cn

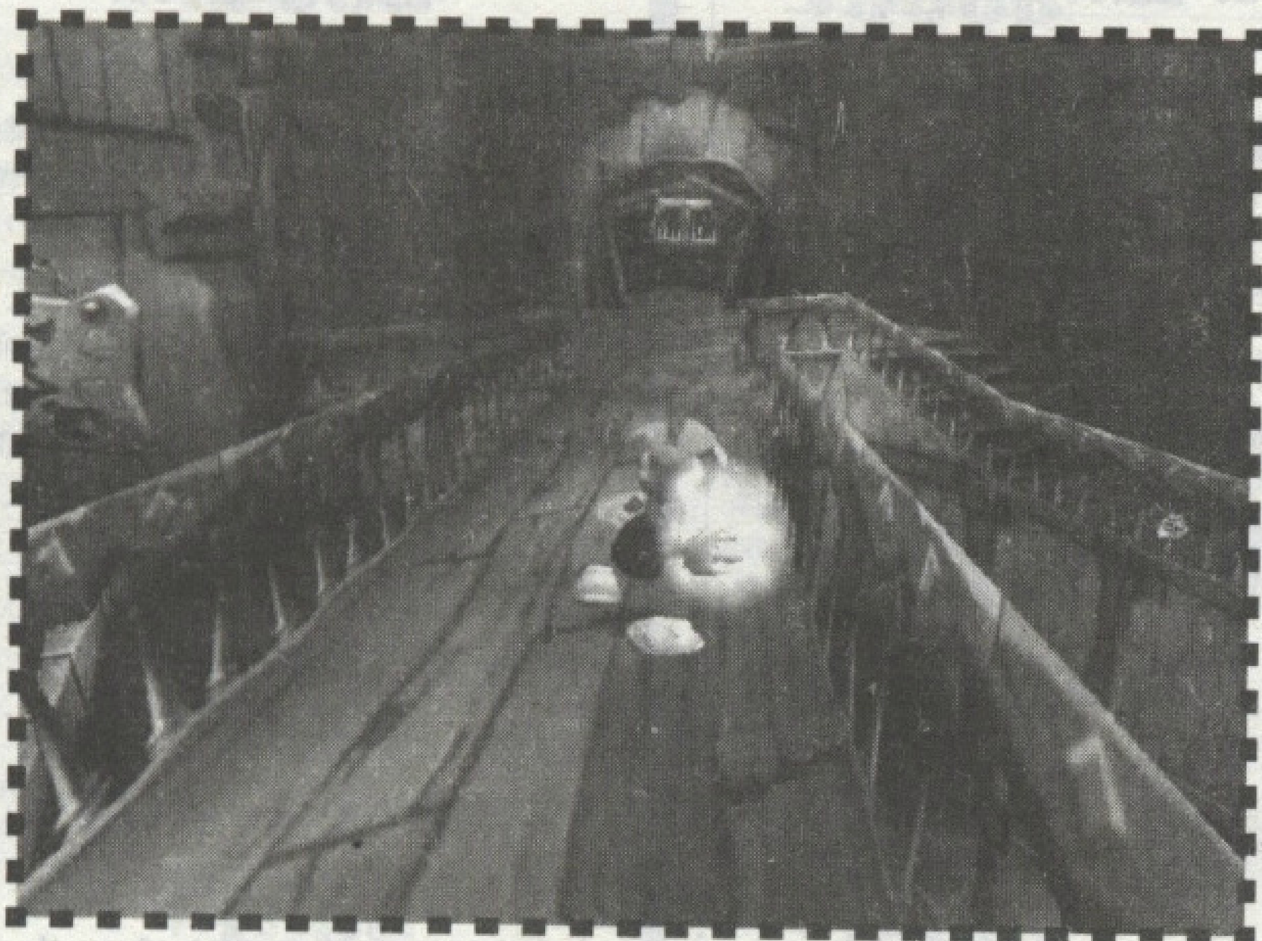
编者按：当读者朋友拿到这本《大众软件》时，我们都沐浴在千禧年的灿烂阳光之中，回顾过去的1999年，我们有很多感慨、激动但也有一些失望，这个行业的发展虽没有1998年那样大的创新，如《星际争霸》、《帝国时代》等划时代的大作，却依然有《雷神之锤III》、《雷曼2》这些完善和改良的作品。现在我们回首1999年的游戏作品，是对去年游戏界的一个总结，向大家推荐一些游戏，让朋友在新年等休息时间玩玩这些游戏作品，通过这个总结，我们也能更好地展望未来，看清这个行业的发展方向，因为欧美站在游戏界的最前沿，如果此文也能对国内的制作者产生一些启发的话，我们会感到非常的欣慰。

1999年欧美业界游戏回顾

策划 本刊编辑部
撰文 流星雨工作室

动作(Action)类游戏

首选精品：《雷曼2：胜利大逃亡》（Rayman 2：The Grea Escape）



点评：玩《雷曼2》的感受非常特别，因为从来没有过这种感觉。其他同类游戏无一例外采用追尾视角，但《雷曼2》不是，它的视角系统自由合理。游戏关卡设计新意盎然却又极少重复，玩来丝毫不觉乏味。每每通过难关，那种成就感和刺激感是现时很难感觉到的了。更为可贵的是，整个游戏都洋溢着欢乐的氛围，其中穿插了许多有趣的片段。《雷曼2》给沉闷的动作游戏带来了一抹亮色，让我们可以在电脑上享受通常只有在游戏机上才可以得到的动作游戏乐趣。

推荐佳作：《古墓丽影：最后的启示》（Tomb Raider：The Last Revelation）

点评：没有将《古墓丽影：最后的启示》列入首选的原因在于创新不大，事实上这个弊病自从二代就已经存在。尽管缺乏新意，但是劳拉依然迷人，女探险家的冒险依然没有结束。《古墓丽影：最后的启示》在关卡设计和角色动作刻划上依然表现强劲。不容置疑，《古墓丽影：最后的启示》依然是第三人称追尾视角动作冒险游戏的佳作。



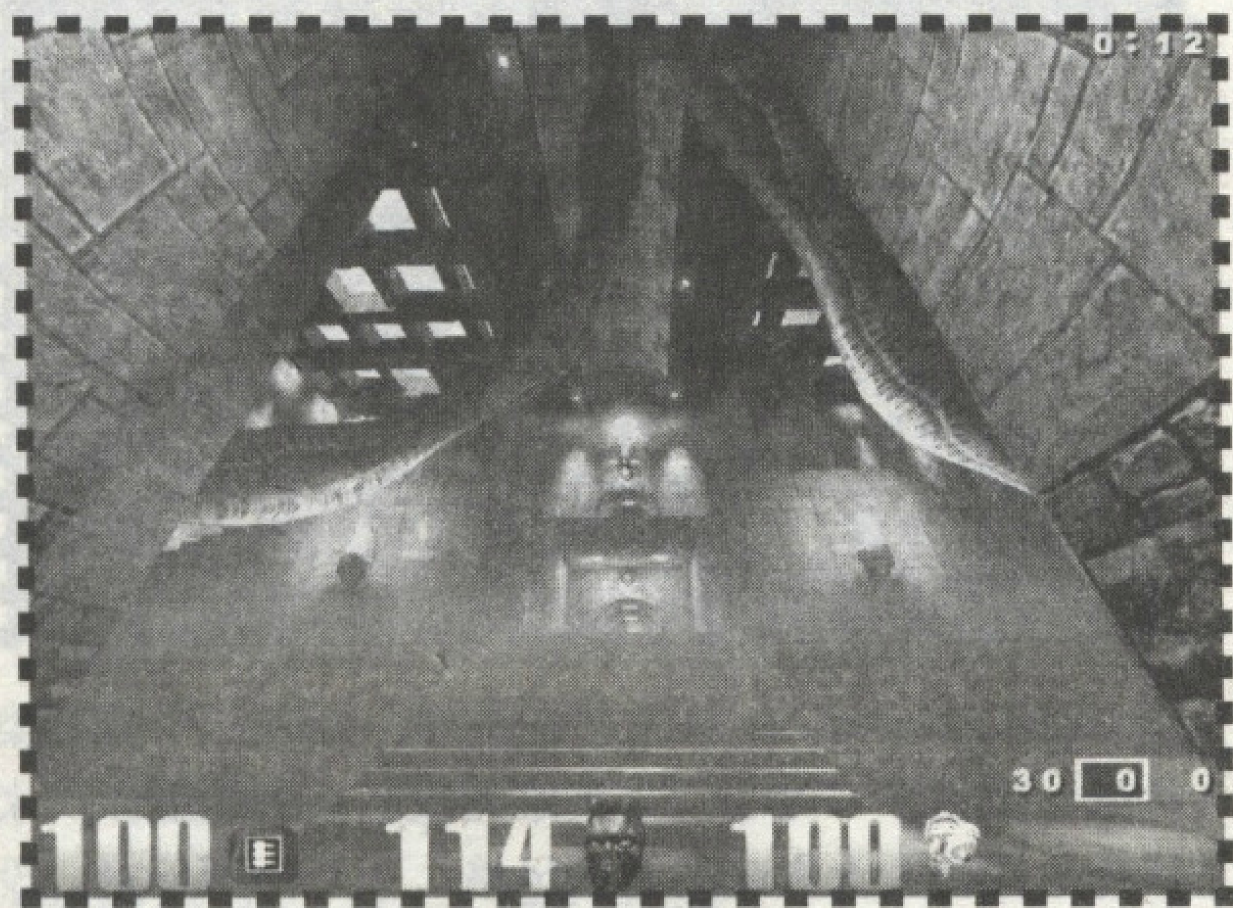
失望拙作：《印第安纳·琼斯与恶魔机器》(Indiana Jones & The Infernal Machine)

点评：卢卡斯在电脑游戏界已经越来越被人遗忘，近年来印象中只有《猴岛小英雄3》这个非电影的作品还具水准。在看过了无数精美的开发画面之后，玩到《印第安纳·琼斯》之后却让笔者对这游戏非常失望。如果哈里森·福特（同名电影的该角色扮演者）看到了肯定会昏过去，游戏里的主角动作极其僵硬，玩这游戏简直就是一种折腾。最典型的就是印第安纳·琼斯在遇到墙时，竟然保持着跑步姿势不变，同样劳拉在《古墓丽影》一代中，就已经可以进行自然的避让了。看来《印第安纳·琼斯》的传奇不属于电脑游戏。

主视角射击(First Person Shooter)类游戏

首选精品：《雷神之锤III》(Quake III)

点评：这个还用多说吗？无数的Quaker们翘首以待，盼星星、盼月亮终于盼来了id世纪末最后的也是



最好的主视角射击游戏。完美的地图设计、高超的Bot的AI、个性十足的角色设计。仅仅是一个Quake3的Demo Test版本就能够在因特网上开出上万个Server供全球各地的Quaker们厮杀，仅仅是一个Quake3的Demo Test版本就已经被CBI用来作为比赛的游戏，那我们还有什么需要多说的吗？

推荐佳作：《虚幻竞技场》(Unreal Tournament)

点评：只能用生不逢时来形容这个游戏，如果不是因为有《雷神之锤III》，此类游戏的头把交椅非《虚幻竞技场》莫属。在“虚幻”华丽引擎的基础上，《虚幻竞技场》同样将游戏的探求点放在了多人游戏上，整个游戏的单人游戏部分完全模拟多人游戏环境，而在场景设计、对战模式以及武器平衡性上都制作得非常严谨，而且还颇具创意。有些地方甚至超越了《雷神之锤III》。可以这样说，《雷神之锤III》和《虚幻竞技场》的出现让主视角射击游戏的整体水



准前进了一大步，甚至是推进到了一个新的时代。1999年是每个主视角射击游戏迷们都不应该忘记的一年。

失望拙作：《三角洲特种部队2》(Delta Force 2)

点评：《三角洲特种部队》曾是主视角射击游戏中的一匹黑马，这个游戏的出现证明了原来射击游戏还有另一种玩法。但是《三角洲特种部队2》在配置要求上的提升远远高于其在内容上的改进，显然《三角洲特种部队2》的出现并没有立刻取代《三角洲特种部队》，在尖端100上《三角洲特种部队2》也仅仅过了数周后才挤进前100位，这也说明了《三角洲特种部队2》的不济。看来技术上的缺陷已经让这个系列走到了尽头。



即时战略类游戏

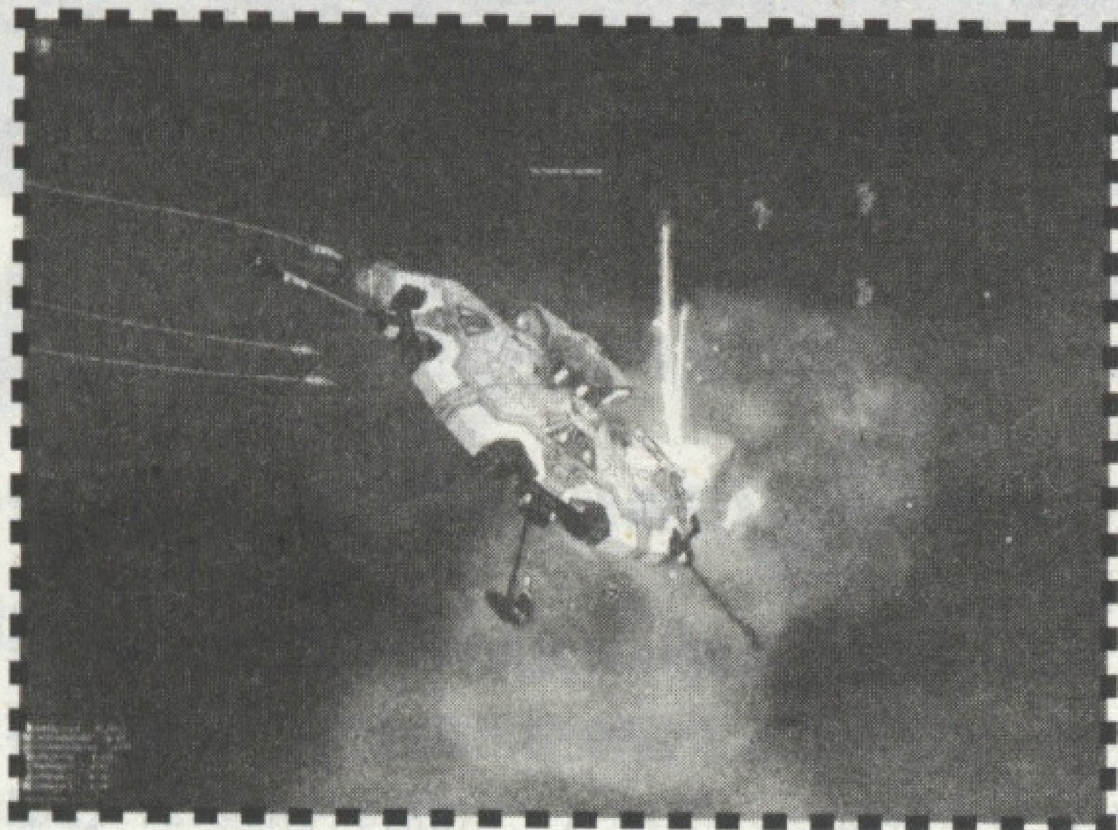
首选精品：《帝国时代2》(Age of Empires 2)

点评：相信在《帝国时代》推出后不久，就有无数玩家热烈期待着《帝国时代2》的推出。在正式版推出之前，一个内部使用的测试版事先流传出来，虽然存在很多不足，但带给玩家的希望却无穷的。正式

版解决了测试版中的许多BUG。各种族之间的特点、平衡做得非常出色。游戏画面让人感觉赏心悦目。每个种族都有自己丰富的历史背景做依托。《帝国时代2》的成功让人们认识到：原来微软也不只会编Windows，做游戏还是"有两把刷子"的。

推荐佳作之一：《家园》（Homeworld）

点评：1998年E3大展的大奖得主自然很有实力。玩多了传统类型的即时战略类游戏，多少有些厌倦。《家园》拥有一个即时战略类游戏新概念。游戏构筑在真正的三维世界中，相对于传统的单层或二层平面



的即时战略有更大游戏空间。随着电影《星战前传》在全球掀起热潮，越来越多的游戏玩家想体会一下这种气势恢宏的"星际大战"的感觉，《家园》的推出正迎合了这些人的欲望。如果两个种族之间舰船单位之间变化再丰富些，《家园》几乎可以称得上是完美之作了。

推荐佳作之二：《地下城守护者2》（Dungeon Keeper 2）

点评：隶属于EA公司旗下的牛蛙公司，其经典作品《地下城守护者》也于1999年推出了续做。《地下城守护者2》仍然延续一代的风格，但在图形引擎上有大的改动，游戏画面在专业的图像加速卡的支持下表现十分华丽。体验邪恶生活的玩家们可以在幽幽灯火中随意修建自己的地牢、设置障碍等等。各种魔法的施用更给这个游戏增添不少色彩。地道战的感觉还真是不错。

失望拙作：《命令与征服：泰伯利亚之日》（Command & Conquer: Tiberian Sun）

点评：Westwood这些年真有些每况愈下，作为设计即时战略类游戏的鼻祖，按理来说应该走在其它公司之前。但Westwood不仅被其当年的竞争对手Blizzard远远甩在身后，而且正被其它一些有实力的公司渐渐赶超。《泰伯利亚之日》从整体上看除了画面好一些外，没有任何提高。创意陈旧，缺乏新意。兵种功能重复，特点不大，更别说互相之间的相生相克了。游戏要求机器配置较高，而且游戏速度较慢，往往一仗下来需要一个小时以上。NOD的优势明显大于GDI，说明游戏根本没有平衡好。

回合制策略游戏

首选精品：《魔法门之英雄无敌III》（Heroes of Might & Magic III）及其资料篇《末日神剑》（Armageddon's Blade）

点评：《魔法门之英雄无敌》系列可以说是回合制策略游戏的代名词。《魔法门之英雄无敌III》比起前作，虽整体无太大改动，但各方面均有长足提高。游戏画面色彩明快，操作简单易懂。就算没有玩过此系列前两代的玩家也可以轻易上手。游戏的文化背景丰富，和《魔法门》系列有着紧密的联系。后来其资料篇《末日神剑》的推出并不是一帆风顺的。New



World Computing 原本想在游戏中增加一个机械类种族，但很多《魔法门之英雄无敌》系列的资深玩家认为这样会大大影响游戏的风格，于是强烈反对。设计公司采纳了玩家们的意见，在《末日神剑》中只增加了一个精灵的种族。

推荐佳作之一：《铁血联盟2》（Jagged Alliance 2）

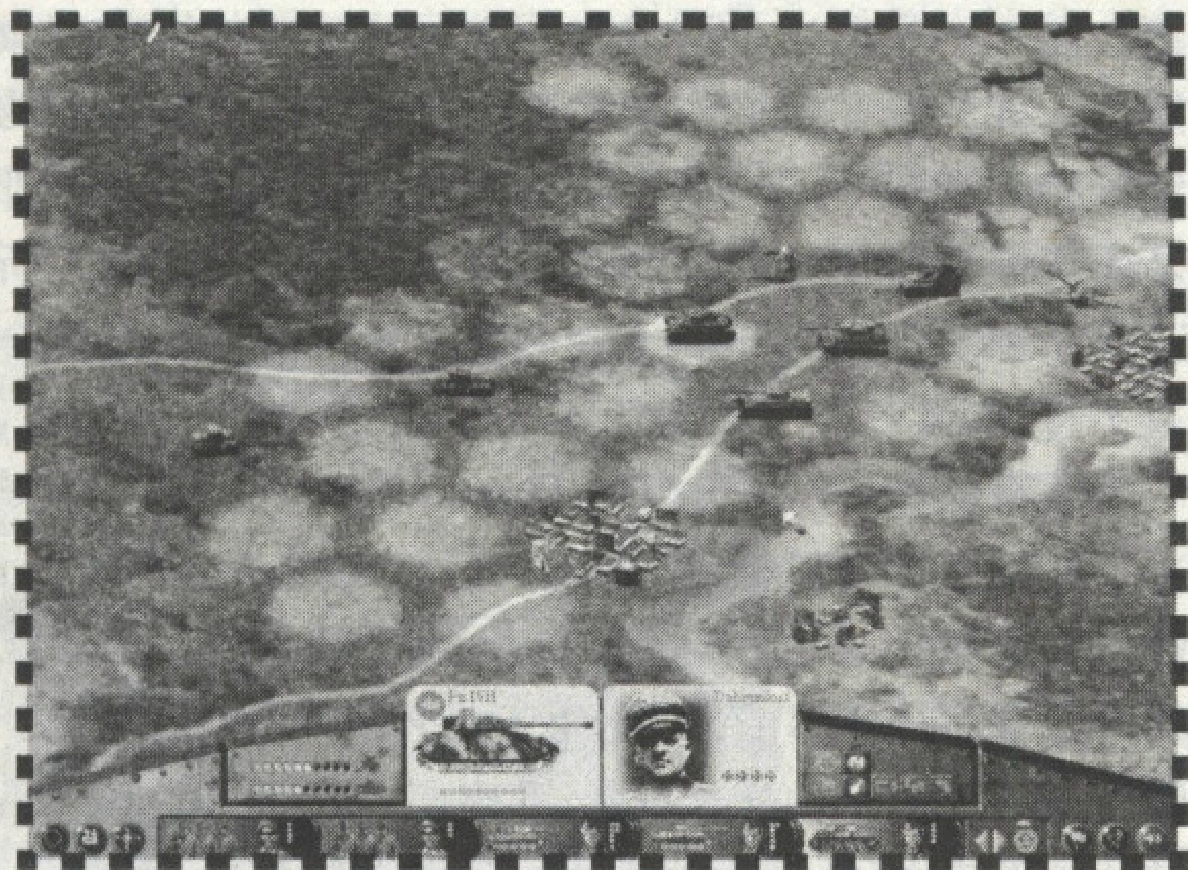


点评：从某种角度来看，这个游戏并不比《魔法门之英雄无敌III》差。而且从它上榜以来，一直都保持在Top100的前10名。国外有的媒体甚至将它评为"史上最强悍的战略游戏"。此游戏最大的卖点就是它拥有一套极其出色的战斗系统，回合与即时相结合的模式可以用完美来形容。游戏中庞大的武器装配系统、详细的武器数据绝对是同类游戏中少见的。在战略方面，这个游戏特别强调了人物的技

能和在战斗中人物的位置感。对于这个游戏在国内没有什么市场，是难以令人理解的。每个回合战略游戏迷，是不应该错过这款游戏的。

推荐佳作之二：《装甲元帅3D》（Panzer General 3D）

点评：同上一代一样，《装甲元帅3D》的背景还是第二次世界大战，盟军和德军在欧洲战场进行的生死角逐。也许仅凭这极具吸引力的背景，就足够吸引一大批玩家了。玩家将时光倒退50年，回到那场改变世界格局的战争中尽情驰骋。《装甲元帅3D》采用了3D图形引擎，在这一作中，不仅地形、环境和作战单位采用3D造型，而且可对场景进行旋转、缩放，地面



上坦克卷着尘土奔驰，高高悬在天空的飞机自由飞翔。发挥3D效果优势的《装甲元帅3D》，将爆炸、烟雾效果带进战斗中，使战斗场景显得真实、紧张、激烈。

失望拙作：空缺

冒险(Adventure)类游戏

首选精品：空缺

推荐佳作：《夜曲》（Nocturne）

点评：也许冒险游戏真的走到了尽头，整个1999年冒险游戏几乎已经被人遗忘，唯一能有些分量的作品《夜曲》（Nocturne）了。这次你将"读"到一个充满悬疑气氛的、发散着经典哥特小说气息的精彩故事，游历一些设计得非常真实、经得起建筑师推敲的场景环境。你的敌手大都是些传统恐怖小说中的可怕角色——哀嚎的狼人、畸形的吸血鬼、没脑子的僵尸、鬼新娘、食尸怪等等。游戏的画面，采用了那种匪夷所思的图形技术——"骷髅动画"系统。它使得游戏中的角色犹如活生生的人一般，动作细腻而平滑。你能看到他（或她）在呼吸，衣服会随着他们的动作而起皱折（比劳拉可细腻多啦）。更了不起的是，游戏使用了一种可能是当今最酷的"实时计算光



影引擎"，它能对游戏的着色、雾气、光影等效果进行实时计算。

失望拙作：空缺

角色扮演(RPG)类游戏

首选精品：《创世纪Ⅸ：升腾》（Ultima：Ascension）

点评：经过几年时间开发，各种先进技术在游戏中的应用使得《创世纪Ⅸ：升腾》已今非昔比。它与前作相比有了以下几点突破：游戏世界全部以3D多边形构图，再也不是传统的点阵图素贴图，人物和环境均是3D模型。游戏采用第三人称的视角，一共用六个摄影视角来跟踪角色活动，画面可以达到640×480×16bit。制作小组完全模拟现实的物理特性，比如阴影也会随时间变化和雪、风、雾的自然表现，使一个真实的世界浮现在玩家面前，不知道《网络创世纪Ⅱ》是否能达到这种效果。



推荐佳作之一：《魔法门Ⅶ：血统与荣耀》（Might and Magic Ⅶ：Blood and Honor）

点评：魔法门系列能够出到第七代，本身就已经很说明问题。作为该系列的最新作，《魔法门Ⅶ》完全继承了其前作的所有长处。无论是游戏剧情还是迷宫、谜题的设计都十分出色。尤其是该游戏的剧情是承接了《魔法门之英雄无敌Ⅲ》而来的，在整体的框架上有一定的连续性。对玩家提出的《魔法门Ⅵ》的画面太差的意见，在7代中得到了很好的改善。游戏

完全支持各种主流的显卡，其3D加速功能给玩家带来了激动人心的游戏性和更高的帧数。配以改进的游戏引擎栩栩如生的再现了幻想世界中可怕的巨龙、恐怖的怪兽和奇怪的种族。

推荐佳作之二：《黑暗之石》（Darkstone）

点评：这个游戏一切的一切都那么地和《暗黑破坏神》（Diablo）相似，但是在每个方面又都完全超越了《暗黑破坏神》。全三维的画面、旋转缩放的视角、声光俱佳的魔法效果，让每一位喜欢此类游戏的玩家都爱不释手。不过选择它最好的理由就是“好玩”！

失望拙作：空缺

体育(Sports)类游戏

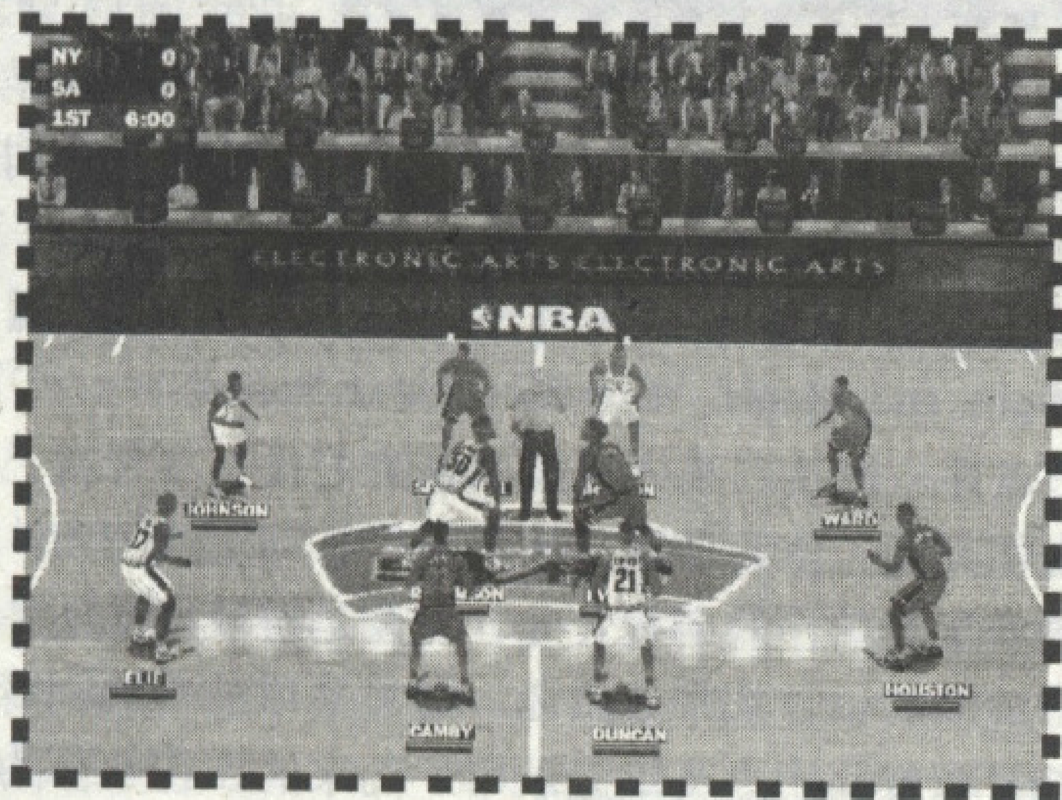
首选精品：空缺

推荐佳作之一：《足球2000》（FIFA 2000）

点评：选择《足球2000》并不是因为这个游戏真的怎么出色，而是因为在当今的ＰＣ体育竞技类游戏中，ＥＡ制作的游戏完全处于一种“会当临绝顶，一览众山小”的地位，几乎没有一款游戏可以望其项背。虽然说《足球》系列已经出现走下坡路的迹象，但是不可否认的是该系列仍然代表了当今ＰＣ体育类游戏的最高水平。

推荐佳作之二：《篮球2000》（NBA LIVE 2000）

点评：首先是乔丹的加盟。在前几代中，这位“飞人”的缺席始终是《篮球》系列不小的缺憾，尽管明知“PLAYER”所指，但玩家的心中一直期望着乔丹的名字。图像的进步是理所当然的，经过1年时间，《篮球2000》比上一代有了长足的进步，这尤其



表现在运动员和观众的制作上。你会为运动员的表情感到惊讶，被现场狂热的观众所感染，一切仿佛真的是LIVE！《篮球2000》不光有一个漂亮的画面，在其它方面也是无可比拟的。经过修整，运动员的动作流畅度和真实性达到前所未有的程度，游戏尽量模拟了真实中的赛事。操作没有变得更复杂，而在此基础上，动作却更加完美了，这正是玩家所需要的。

失望拙作：空缺

经营模拟(Sim)类游戏

首选精品：《过山车大亨》（Rollercoast Tycoon）

点评：这部轻松的游戏，让玩家再一次感受到了经营模拟类游戏给我们带来的快乐。如同当年的《主题公园》一样，这个游戏充分发挥了玩家的丰富想象能力，并且给了他们附诸实现的机会。而且与一般的经营模拟游戏不同的是，游戏中所有的过山车几乎都是由玩家自行设计的，而非游戏本身内部既定的。所以对于那些创新力强的玩家来说，这款游戏真是再合适不过了。

推荐佳作：《法老》（Pharaoh）



点评：继《凯撒3》的成功后，该游戏制作组又推出了这款《法老》。由于两者使用的好象是同一种引擎，所以《法老》从任何方面看都和它的前作极其相似。但是《法老》在社会结构、供求体系等方面的设定都有大幅度的提高。几乎每关玩家要建造的基础设施都是不同的。所以在游戏的整个过程中，玩家始终保持着较高的新鲜感。

失望拙作：《主题公园世界》（Sim Theme Park）

点评：尽管玩家对于这款游戏抱着极大的希望，然而在它推出后的反响却是平平。游戏虽然采用了最流行的3D即时贴图再加上可以自由缩放的视角控制，然而其制作水平却十分低劣。况且游戏的内涵部分根本没有任何新意，几乎就是几年前《主题公园》的三维版。尽管从表面上看，该游戏包含了3个不同的主题世界，但是每一个世界的建造过程都是一样的，看不出它们之间的区别在哪里，也许只是建筑物的不同吧！

竞速(Race)类游戏

首选精品：《极品飞车：孤注一掷》（Need for Speed: Hight Stakes）

点评：PC平台上的竞速大王。《极品飞车》系列一直以制作精良而著称，这款游戏当然也不例外。近乎真实的图像表现力，高度拟真的操控系统，极具挑

战性的赛道设计再配上车辆损坏系统，让玩过的每一位玩家都大呼过瘾。也许有些游戏做得并不比这款差，但是有哪部同类游戏能够给玩家带来同等的享受呢？《极品飞车》系列在速度感、操作感和游戏性上已达到了一个相当和谐的境地。

推荐佳作之一：《星球大战：竞速者》（Star War: Racer）

点评：在竞速类游戏中，这款游戏是属于比较特殊的。由于游戏中的交通工具不是我们所常见的那些，而是一种相当科幻的未来飞行器，所以在游戏感上就会有很大的改变。之所以在这里向大家推荐这款游戏，最主要的是因为它是现今所有竞速游戏中速度感最强的一部。大家可以在全屏第一视角的情况下去感受游戏，速度的冲击力绝对会让你欲罢不能。

推荐佳作之二：《世嘉拉力2》（SEGA Rally 2）

点评：在街机上，这个游戏的人气值就相当高。其出色的图像、优质的操作、真实的临场感受吸引了一大批玩家。如今这个游戏移植到PC平台上，基本保持了原汁原味。之所以未将它与《极品飞车》相提并论是由于该款游戏本身的赛事特色限制了其在速度上的表现力。



失望拙作：空缺

即时战术类游戏

首选精品：空缺

推荐佳作之一：《彩虹六号：流浪之矛》（Rainbow Six : Rogue Spear）

点评：《彩虹六号》相信大家一定都玩过，其详细的战术设定系统和即时的战斗相同，曾经迷倒了很多玩家。如今其资料片更是在战术设定方面进行了大量的改善，不仅游戏的战术成分增加了不少，而且更加成为整个任务能否成功的关键。一套好的战术部署往往可以左右游戏的进程。

推荐佳作之二：《幻影特攻队》（Shadow Company）

点评：这部游戏和去年的《盟军敢死队》十分相象，玩家同样是控制一队人马，在即时情况下通过对成员的调配，制定合适的战术。玩家必须协调好每个队员，包括他们的装备、位置、行动顺序等等。因为此类游戏比较少，而且这款也确实做得不错，所以在此向大家推荐。

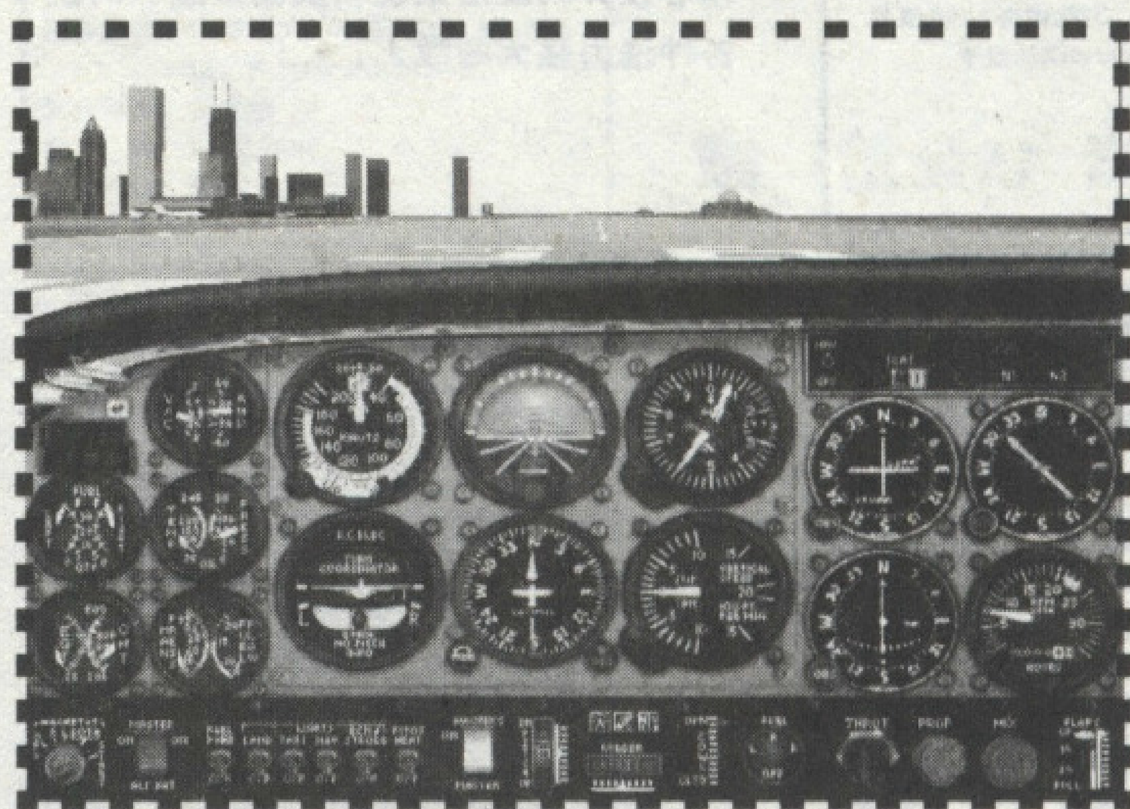
失望拙作：空缺

飞行模拟(Fly)类游戏

首选精品：空缺

推荐佳作之一：《微软模拟飞行2000》（MS Flight Simulator 2000）

点评：今年在飞行模拟类游戏方面是比较匮乏的，尽管EA也出了几款，但是大都是平平之作。倒是这款《微软模拟飞行2000》相当惹人注目。由于这款游戏根本没有战斗的成分，而是把所有的注意力都集中到了飞行模拟上来，所以其拟真程度相当高，据说美国官方也要将它作为飞行员的培训软件，可见其实力了吧，当然这个游戏一般只适合于那些高手的。



推荐佳作之二：《F-22闪电III》（F-22 Lightning 3）

点评：如果要玩飞行模拟游戏，Novalogic的作品将是个不错的选择，我喜欢它简便的操作和浓重的画风。从游戏角度讲，《F-22闪电III》确实堪称一流，简便的操作和平和的操作感，足以让新手迅速适应。《F-22闪电III》和画面风格很象《科曼奇》，当然要细致得多了（毕竟《科曼奇》是很古老的故事了）。当采用第3人称视角时，可以看到质感真实的机身在雷电交加的云层中穿行，令人忘却战斗。



失望拙作：空缺



讲述勇敢的骑士穿越时空，改变命运对抗邪恶黑骑士的复仇传奇

游戏概念类似著名游戏《赛尔达64》，电脑上稀有的动作角色扮演新作

根据欧洲风靡的玩具造型“玩偶世家(Playmobil®)”设计制作游戏角色造型

50多个角色，14个世界，40种不同的场景造就的玩偶梦幻世界

完全三维制作的角色，充分保留玩具原味，更增添几分动感和活力。

精心设计的魔法系统和武器系统，对抗各种法力强大的敌人。

游戏类型：动作冒险
制作公司：Ubi Soft
上市日期：1999年12月
基本配置：奔腾133；32兆内存；4倍速光驱；支持DirectX的显卡
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：未定



2000年挑战传统最具有潜质的角色扮演游戏

数百个精心绘制的3D场景让玩家体验一个巨大的，完整的原创世界

长达15个章节迭宕起伏，惊心动魄的游戏故事，超过100小时游戏时间

独具匠心的认识冒险操作界面让玩家游戏时得心应手

8个不同背景，动机和本领各异的伙伴可供选择

魄力十足的即时回合作战方式

玩家可以通过120多种功能各异的“命运之卡”施放各种魔法

所有角色均采用16位色3D渲染而成，举手投足真实可信

游戏类型：角色扮演
制作公司：Valkyrie Studios
上市日期：2000年1月
基本配置：奔腾200，32 RAM，4倍速光驱
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：148元



根据著名小说家罗伯特 乔丹同名小说改编

交织着剑与魔法，王子与怪兽，激烈而有复杂的政治斗争的剧情发展

采用《虚幻世界》的引擎制作，保证游戏画面能表现各种精彩的光影效果

结合角色扮演，动作和策略游戏的多种成份

支持因特网上的多人连机游戏，玩家可以通过石头之门在“世界范围”旅行，获取能量，治疗伤病，或者指挥自己的军队与敌人交战

具有很强的交互能力的非玩者人物，玩家可以雇佣刺客去干掉别人，别人也可以这样对付你，而且刺客也可能背叛你

魔法高于一切，数百种变化多端的魔法将取代武器成为游戏中攻击，防御，甚至是成败的关键。特殊的编辑器供玩家亲自设计堡垒等场景和物件

游戏类型：动作+角色扮演
制作公司：Legend Entertainment
上市日期：2000年1月
系统配置：奔腾200，32 RAM，4倍速光驱，200兆硬盘空间
发行版本：英文版
容　　量：2 CD Rom
定　　价：148元



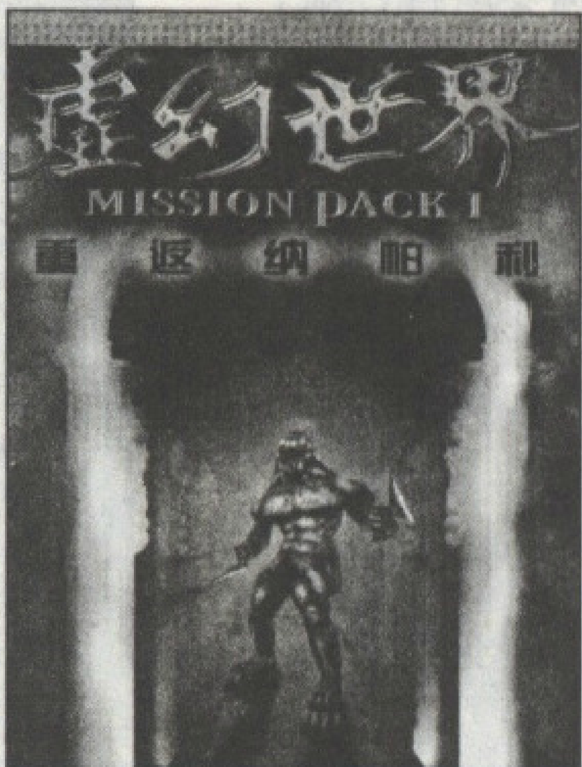
《英雄无敌》一代 -
衍生自魔法门系列的回合策略新作

《英雄无敌II－延续的战争》 -
奠定“回合策略游戏”王者地位的重量级作

《英雄无敌II－忠诚的代价》 -
延续的英雄无敌无穷魅力

《英雄无敌III－埃拉西亚的光复》
99年英雄无敌系列再创新辉煌

游戏类型：回合策略
制作公司：New World Computing
上市日期：2000年1月
基本配置：奔腾133；32MB内存；4倍速光驱；100MB硬盘空间
发行版本：中文版
容　　量：4 CD Rom
定　　价：168元



充分展示古代战争和文明的即时战略精品，完全汉化全新出击

可以选择中国，日本，蒙古，希腊，埃及，波斯，维金等12个人类种族以及7个怪物种族

每个种族都有自己的特色科技，日本能够训练出忍者；中国将得到少林僧。

每一种族都将出现各自文明历史上的英雄，

如罗马的凯撒，诺曼底的威廉，他们对于战争会产生戏剧性的影响。

经过3D渲染的建筑物、地形和各种战斗单位，将出现非常震撼的视觉效果

操作界面也设计得更为人性化，并且提供简单易学的教程

随机生成作战地图，每场战役都是独一无二的，绝对没有重复之感

游戏类型：第一人称射击
制作公司：GT Interactive Software
上市日期：1999年12月
基本配置：奔腾166，16 RAM，100M 硬盘空间
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：38元



* 以第三人称视角进行动作冒险游戏，配骨悚然的游戏氛围，开创了同类游戏先河誉为动作冒险游戏之鼻祖

* 比二代更深刻的游戏内涵使玩家在游戏正体会到在生死忧关的时刻，人性中的恐惧，对立，背叛，抉择，让你在直面绛惧的同时得到内心深处最深的感动。

* 极具创意，层层相扣，而又完全符合日活规律的谜题使游戏毫无冷场，挑战你观析事物能力的极限

* 优化的游戏画面和过场动画，让你充分游戏的真实

* 故事情节和二代以及即将上市的三代息关，实为生化迷们不可或缺的经典之作！

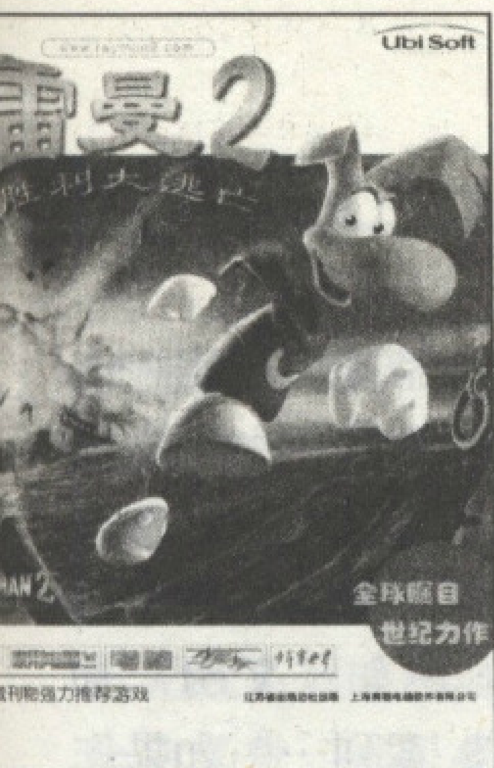
游戏类型：动作冒险
制作公司：Capcom Entertainment
上市日期：1999年12月
基本配置：奔腾133；32MB内存；4倍速光驱；100MB硬盘空间
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：48元（限量）

Ubi Soft ENTERTAINMENT

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
邮编：200122

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com



完全三维的引擎制作，真正三维的动作感受

在保留雷曼原来的本领的情况下，为雷曼度身定做了滑水，骑木桶等等一些新的本领

运用各种动作技巧与本领来克服种种机关，越过种种障碍

难以置信的画面表现，24到32位色，光影效果明显，动感十足。

意想不到的互动世界：总共20大关卡等你挑战

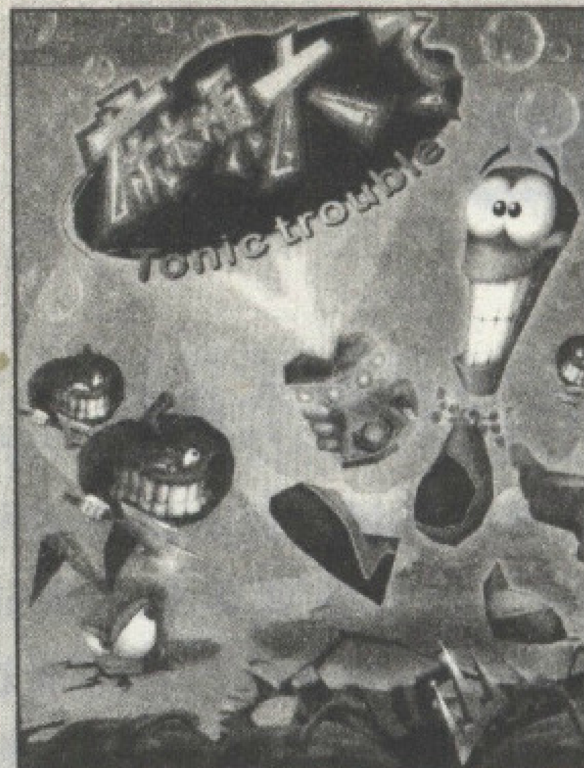
沼泽、森林、海岸、天堂之洞，阴森恐怖的监狱等各种迥然不同的冒险场景

超过40个小时的游戏时间

类型：动作冒险
公司：Ubi Soft
日期：1999年12月
配置：奔腾133；32兆内存；4倍速光驱；支持DirectX的显卡
版本：英文版
量：1 CD Rom
价：118元

去www.adlink.com.cn
参加有奖竞猜，
让《雷曼2》给你惊喜





集动作与冒险于一体的动作冒险游戏

精致的动画场景和优美的音乐

处处充满了幽默和有趣的关卡设计

逗趣可爱的角色造型，妙趣横生的剧情铺设

每秒60帧丰富而高清晰度的动画使游戏格外流畅

采用赫兹16位实时杜比环绕立体声创造视听新感受

游戏类型：动作冒险
制作公司：Ubi Soft
上市日期：1999年12月
基本配置：奔腾166；32兆内存；4倍速光驱；支持DirectX的显卡
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：38元

赠《雷曼2》试玩版



根据角色个性编写人工智能，各角色对形势的反应都是不同的。

可切换到第一人称视角的狙击模式进行射击。

可使用船、坦克、汽车、直升机等各种交通工具

在油井、潜水艇基地、生化工厂和监狱等各种场景中执行任务

亲自为队员配备武器、弹药以及各种工具

带有亲切人性化的简单教程

突击队员能够运用蹲、趴、爬等各种动作来隐蔽的行动。

包括拍浪、下雨、刮风、打雷、瀑布、蟋蟀等各种出色的音效表现

巨大而又细致的场景地图，包括沙漠、沼泽、热带岛屿、草地等真实自然的多种地形

戏类型：即时战术
作公司：Sinister Games
市日期：1999年12月
本配置：奔腾II 233；32兆内存；4M图存的显卡
行版本：英文版
量：1 CD Rom
价：148元



再续埃拉西亚的英雄故事体验魔法大陆的风云再起

六个全新的战役、35个独立的战役任务

新增7名能力各异的英雄，12种神秘怪物，2种全新的英雄职业

全新设置的地图编辑生成器可以得到无限张全新的地图

改良过的地图编辑器可以快速便捷的创建定制自己原创地图

新增10张专门针对多人对战设计的地图

游戏类型：回合策略
制作公司：New World Computing
上市日期：1999年12月
基本配置：奔腾133；32MB内存；4倍速光驱；100MB硬盘空间
发行版本：英文版
容　　量：1 CD Rom
定　　价：88元



充分展示古代战争和文明的即时战略精品，完全汉化全新出击

可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族

每个种族都有自己的特色科技，日本能够训练出忍者；中国将得到少林僧。

每一种族都将出现各自文明历史上的英雄，

如罗马的凯撒、诺曼底的威廉，他们对于战争会产生戏剧性的影响。

经过3D渲染的建筑物、地形和各种战斗单位，将出现非常震撼的视觉效果

操作界面也设计得更为人性化，并且提供简单易学的教程

随机生成作战地图，每场战役都是独一无二的，绝对没有重复之感

戏类型：即时战略
作公司：Enlight Software
市日期：1999年12月
本配置：奔腾166；32 RAM；160M硬盘空间
行版本：中文版
量：1 CD Rom
价：148元



雷曼千禧年大欢聚

为感谢广大用户对雷曼的关爱，同时庆祝历时2年耗巨资制作的《雷曼2》在国内成功上市，育碧软件将以推出以下雷曼系列：

《雷曼》
这个2D的一代雷曼培养出了大批雷曼迷，你不想试一试吗？

《雷曼英语大闯关》（入门篇、进阶篇和高级篇）
动作冒险游戏和英语练习完美结合，让孩子玩得开心，家长看了放心。
三个级别分别适合小学、初中和高中英语程度的青少年朋友。

《雷曼英语万事通》（上下集）
初高中青少年朋友复习英语语法和词汇的好伙伴。

上海育碧电脑软件有限公司
地址：中国上海市张杨路500号17楼
电话：(021) 58788969-223.232
传真：(021) 58367021
邮编：200122

Ubi Soft ENTERTAINMENT

北京联络处
地址：北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼
邮编：100086
电话：(010)62644344
传真：(010)62641444

网址：http://www.ubisoft.com.cn
http://www.ubisoft.com

六个产品和两个告示

大家好，这里是中国游戏报道。从这个世纪的第一线曙光晃在您眼睛上开始，一切在中国正式出版的游戏产品，和一切国内游戏业界发生的事件，您都能在这里一窥端倪……

首先来介绍一个本土游戏。

来自世纪鼎点的消息

恰逢千禧伊始，各大厂商都拿出了自己的绝活，想为红火的市场再添一把柴。做游戏的当然也不例外。世纪鼎点公司就准备将9 个经典益智游戏包装一新，集结成“盘”，以《鼎点娱乐室》的名义在元月份推出。

《拖拉机大战》、《拱猪大赛》、《欢乐五子棋》、《欢乐跳棋》、《军棋》、《变色龙》、《锄大地》、《苹果棋》、《中国麻将》——个个都是老少皆宜、耳熟能详，可以全家共享的小游戏。

它还有以下几个特点，第一是场景式界面。您看，这间小屋漂亮吗？用鼠标找一找，所有9个游戏，以及一个丰富的星座常识小讲座都隐藏在其中呢！第二，在《麻将》中，用户可通过语音命令代替键盘、鼠标操作，听起来很ＣＯＯＬ吧？另外，《拖拉机》、《拱猪》和《麻将》除在AI上有较大改进外，还具有网络功能，您已经和电脑斗腻了吗？试试上网与人鏖斗的那种咬牙切齿的快感吧。

还有一件令笔者感到有趣的事：在房间墙上的相框里，摆着谁的照片呢？（读者：你很无聊嘛！）



本产品的价格是38元，怎么样？要买回家送给弟弟妹妹吗？

来自育碧公司的消息

战略游戏历来都是在繁多的游戏品种里最具艺术性和娱乐性的一大类别，特别是在加入了即时概念后，它在全世界的疯狂拥蹙者是不能用“斗”这样的单位来计量的。对于广大中国玩家来说，战略游戏更有着它特殊的意义——不用升级３Ｄ卡，也能满足我们最原始的某种欲望。

大概您身边的每一个人都能列举出一大串自己中意的战略游戏的名字，例如拥有最佳性价比的３ＤＯ老字号《魔法门——英雄无敌》系列，例如第一款真三维的即时战略游戏《横扫千军》系列，例如“文明”加“帝国”式的《七国演义》系列……如果您

七国演义II
弗莱坦之战

也对它们感兴趣，那么以下几条来自育碧软件的消息，您可要注意了。

英文不好的请注意：《七国演义2》中文版2000年1月全面上市

经过几个月来育碧汉化部门的辛勤工作，育碧软件的年度即时战略巨作《七国演义2》的汉化工作终于告一段落。这款由国人制作，真正打入全球市场的《七国演义2》在游戏概念上与《帝国时代》非常相似，玩家可以选择中国、日本、蒙古、希腊、埃及、波斯、维金等12个人类种族以及7个怪物种族；每个种族都拥有自己的发展方式、特色科技和终极武士，例如日本能够训练出忍者；中国将得到少林僧等；而且每一种族都将拥有各自不同的闪耀在文明史上的英雄，如罗马的凯撒、诺曼底的威廉。作为一款史诗型的作品，它的整个系统——包括内政、外交和战争的整体运筹，要比《帝国时代》还胜上一筹。由于系统与结构的复杂，使得它的文字信息量大增。在过去只有英文版的情况下，能真正深入理解这个游戏的中国玩家并不多。正是为了让大家能够充分体会到这款游戏的精髓，上海育碧软件才决定将它完全汉化。来自中国香港特别行政区的制作小组Enlight Software的制作人Trevor Chen将接受育碧软件的邀请，在游戏正式发行时参加一系列的推广活动，详情敬请关注以后的报道。

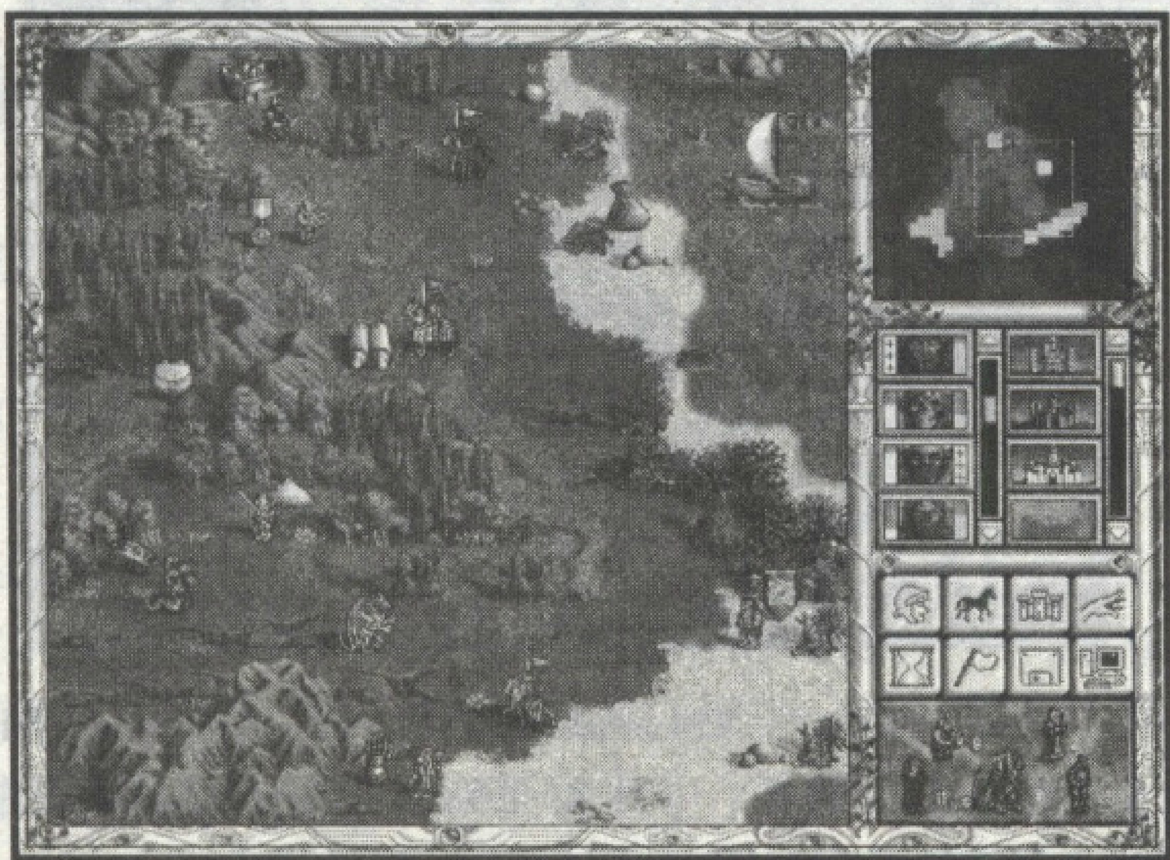
有收藏癖的请注意：育碧软件推出千禧大餐系列活动 <一>限时订购《英雄无敌系列千禧典藏版》

育碧软件计划在今年1月底推出《英雄无敌系列千禧典藏版》，这个产品包含有

《英雄无敌》一代到三代游戏完全版以及第三代游戏的攻略本，售价168元。为刺激玩家的购买欲，即日起育碧软件推出了订购优惠活动，任何玩家在该游戏正式上市之前，只需汇款138元，并注明“订购《英雄无敌系列千禧典藏版》”，即可享受该优惠价格且全免邮费，同时获赠《英雄无敌III》大幅彩色海报一张。订购活动现已开始，订购产品仅限500套。

喜欢这个系列的读者们，又免不了为那些“猪头狗脸”的英雄们掏上一笔了。

买盗版的就不用看了：育碧软件开始提供《横扫千军之王国风云》CD-KEY



经过育碧软件与《横扫千军之王国风云》的全球发行权所有公司GT Interactive的努力交涉，GT Interactive已经向国内的广大正版玩家提供了可以在官方服务器Boneyard.net上进行对战游戏的CD-KEY。即日起凡购买了《横扫千军之王国风云》正版游戏的玩家只要寄回包装盒中所附有关通知，育碧软件就会立刻寄回属于各个玩家的CD-KEY，从而在网上与来自世界各地的玩家进行对战。

育碧公司对由此带给各位用户的不便深表歉意，同时也请各位正版玩家注意这条消息，不要忘了享受自己应有的权利啊！

来自第三波的消息

说到版权的问题，第三波软件公司这里又出了个告示，照录如下：

郑重声明

日前市场上有一套产品为：《简体中文版大航海时代Ⅳ完全攻略手册》。产品包装盒上印有“第3波”与“远东国际多媒体有限公司”字样，此产品中附有一张《大航海时代Ⅳ》的光盘。我公司郑重声明，第三波软件（北京）有限公司从没有与远东国际多媒体有限公司合作，更没有与其合作生产《简体中文版大航海时代Ⅳ完全攻略手册》。

现在市场上所销售的《简体中文版大航海时代Ⅳ完全攻略手册》为盗版产品。由此产品对客户硬件所造成的影响，我公司不负任何责任。因该产品为盗版产品，如各经销商在店面门市销售，被有关机关查抄等造成的损失，同样与第三波软件（北京）有限公司无关。

为方便各经销商分辨第三波上市的《大航海时代Ⅳ》的正式产品，现将有关信息告知：

第三波99年9月28日上市的《大航海时代Ⅳ简体中文版》由金版电子出版社出版，书号为：ISBN 7-900022-73-2/T.TP

即将上市的《大航海时代Ⅳ攻略集》由金版电子出版社出版，书号为：ISBN 7-900022-91-0；另正版攻略集全部贴有方形的第三波防伪标签。

此两套产品为第三波正式发行的正版产品。

如经销商在市场上看到盗版产品请尽快通告我公司，在此表示感谢！！！

第三波软件（北京）有限公司

官方的攻略本您现在应该可以买到了，它并不仅仅是攻关流程的介绍和物品列表，而且包括了制作者的心得体会和制作内幕，还有大航海时



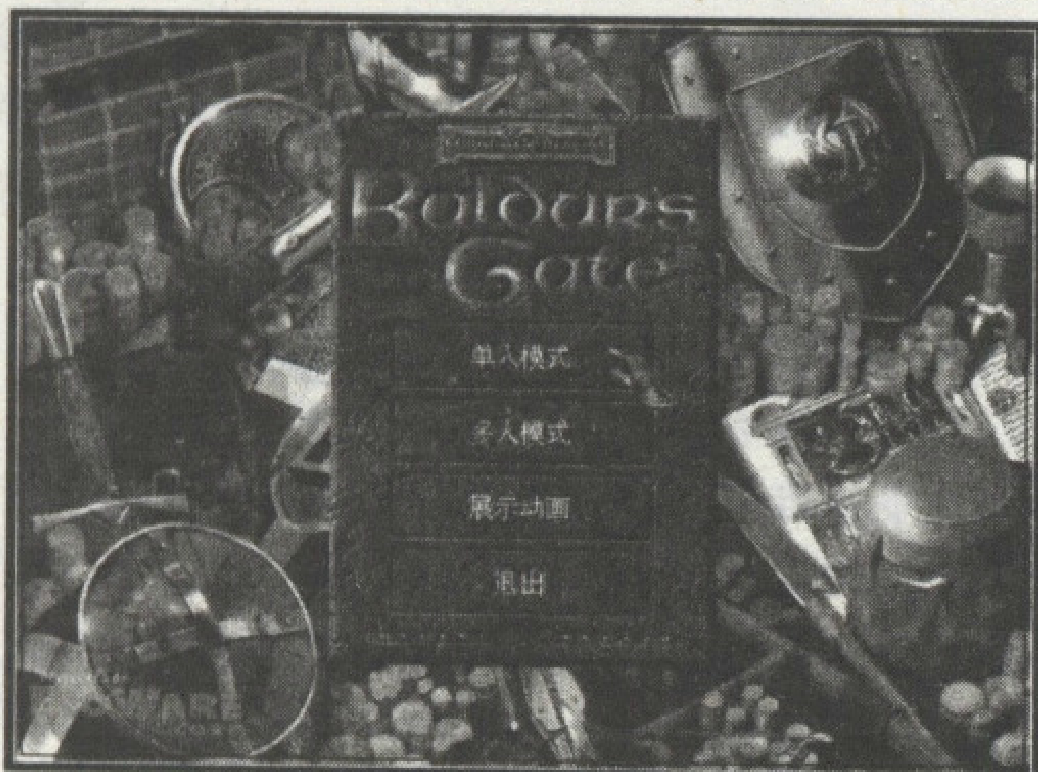
代的历史背景。包括有葡萄牙的荣华兴衰、新大陆的殖民地化、地中海贸易的起源、新贸易品的流通导致的‘餐桌革命’、海盗的崛起史等等。

这套攻略本的价格定为30元，内含8开《大航海时代IV》航海图、《大航海时代IV》试玩版光盘《大航海时代IV》人物肖像原始图档等。

如果厂商都能这样认真地对待玩家，咱们的钱就算没白花。

记得第三波原本在99年暑期许诺的带玩家遨游九大行星的活动，至今也没有结束——看来宇宙行星间遥远的距离是不能用目测来确定的。好在这个遥远的旅行快要到达终点了，在您读到本

期杂志时，已经到达了冥王星——博德之门已向我们打开！请注意：在那个世界里，无论是英雄，还是妖魔，也无论他们抱着怎样的世界观，



他们说的，都将是简体中文。关于这个游戏，还需要什么多余的介绍吗？如同“冥王星”一样，它的名字，本身就是一种诱惑，带着五道光环的诱惑。

来自晶合公司的消息

最近听说北京有个叫什么“晶合公司”的组织，群聚在一个大院里，经常搞一些奇怪活动。早在九九年初他们引进了日本的一个名叫《心跳回忆》的东西。此物非常稀罕，说是模拟日本学生早恋的，笔者抱着批判的态度偷偷买了一套，一玩还真有趣！画质不怎么样，但十几个纯情女孩，加上美妙的童声配音和别有趣味的剧情设置，怎么玩怎么把我往好路纯路上引。不久以后这个游戏便跃升到了《大众软件》排行榜的第一名，这证明了广大玩家的眼睛是和我一样雪亮的。据知情者透露，那个晶合组织的某些同志有了点成绩后，正在陆续推出《心跳回忆》的系列产品，并且在本月就要随《大众软件CD》光盘附送一款，叫做《心跳回忆——表白你的心》。

这是一个街机移植游戏，玩家将不再需要进行繁重的课业学习，而是直接选择约会对象，回答女孩们约会时提出的各种问题，并通过心跳感应器（也就是鼠标）数值增加女孩的心跳值——这可是个奇怪的地方，你要通过不停地移动鼠标，并按动左右键来影响她对你的感觉！这种古怪的刺激恐怕只有试过的人才明白。

其他与众不同的地方还有：

游戏收录了街机版的509张卡片和《表白你的心SEAL PLUS》街机版中新加入的67张卡片，共收录多达576张卡片资料（真是空前无聊）！

●可将卡片做成壁纸，也可以打印出来欣赏。

●支持数字相机（这项功能必须使用EPSON的CP系列数字相机），可以将自己的形象输入。

●收录大量《心跳回忆》照片，将你喜欢的人物合成独一无二的壁纸。

《心跳》迷们应该不用我再提醒了吧？

笔者发现凡是上了点岁数的玩家，一谈起《心跳回忆》，马上表明其某种立场，似乎不愿意和它扯上关系，所以晶合公司这一点做得一直很好——捆绑销



售。这样一来，即便是高龄玩家也可以背着孩子理直气壮地买上几套了：“干嘛干嘛？我买的可是光盘版的《大众软件》！”

来自金智塔公司的消息

金智塔公司代理韩国HICOM公司的《科隆战记3》在这个月也要上市了。它拥有壮阔唯美的画面，独具魅力的剧情。喜欢东瀛风格的游戏玩家可以收藏一款。韩国游戏的唯美风格决不逊于日本游戏。它的价位您也可以接受，双CD，48元人民币。

来自游戏时代编辑部的消息

这一则消息，是留给那些不太正常的被美国疯子卡马克培养出的射击狂人的：

由《游戏时代》编辑部全国总代理的产品《升刚：机器人大战》已在全国范围内正式上市。由美国Monolith公司制作的这款第一人称射击游戏具有浓重的日本漫画风格，在同类游戏中，《升刚》以上手容易，操作简单而著称。出色的引擎，加上略显另类的创意，使其荣获E3大展的最佳第一人称射击游戏推荐奖，1999年畅销美国游戏软件市场，上市后第一周销量即超过20万套。

这是国内第一款以低价位上市的第一人称射击游戏。定价38元，随光盘附送有作战手册，包括详尽攻略和中文任务简报。这对于方向感较差、英文较弱的玩家，无疑又少了一次学习认路和掌握语言技能的机会，哈哈！



PC版与DC版《都市机甲》（Slave Zero）正式上市

什么声音这么响？原来是Infogrames公司生产的60英尺高的巨型机械人，它是游戏《都市机甲》（Slave Zero）中的主人公，这部游戏的PC版本和DC版本已于今天正式上市。

你将控制这个硕大无比的500年后的未来斗士，在繁华的都市S1-9中与敌人展开一场巷战，这座城市的统治者SovKahn是一个邪恶的独裁分子，他为了控制人民，将一种神秘的黑色能量源占为己有。玩家将扮演一支叛军，他们偷走了SovKahn的终极武器——一个巨大的机械人，并将其改造为“Slave Zero”——都市机甲，你的目标是消灭SovKahn，恢复和平。

游戏采用了第三人称视角，突出了机械人的高大和场景的交互性。高耸入云的建筑群，街道上的轿车、卡车、公交车络绎不绝，直升飞机在头顶盘旋，行人在人行道上行走，城市场景描绘得十分细致，并且所有的人或事物都具有很强的交互性。

尽管60英尺高，但都市机甲依然可以灵活地跑跳，甚至还可以抓住建筑物的边缘爬上去。除了各种强大的武器以外，都市机甲还可以抓起汽车、坦克、卡车、公交车和铁梁等事物向敌人投掷。Dreamcast版的《都市机甲》还具有分屏模式，可以支持四人同时对战。

PC版《都市机甲》的售价为39.99美元，Dreamcast版的售价为49.99。

《阿猫阿狗之金色消防拴》(CatDog Quest for the Golden Hydrant)正式上市

Hasbro互动公司和Nickelodeon公司宣布，《阿猫阿狗之金色消防拴》（CatDog Quest for the Golden Hydrant）已于今日正式上市。

《阿猫阿狗之金色消防拴》以Nickelodeon公司出品的一部奇怪的动画系列片《阿猫阿狗》为题材，这部动画片的主角是一只幼稚天真的小狗和一只可爱而罗嗦的小猫，场景是一个垃圾场。改编后的游戏依然采用了原动画片中的场景和语音，游戏的目标是帮助阿猫阿狗完成六大关卡的冒险，最终找到那只金色的消防拴。游戏的总关卡数为60个，包括滑板竞速比赛、爬山比赛、和街机风格的格斗比赛，玩家必须力争在游戏中获得尽量高的得分。

《虚拟锦标赛》（Unreal Tournament）下周一上市

GT互动公司和Epic Games工作室今日宣布，《虚拟锦标赛》（Unreal Tournament）将于下周一上市。

《虚拟锦标赛》采用了新的游戏模式，强大的电脑AI。游戏提供有一个教程供初学者训练，以便跟上多人游戏的节奏。在担任模式中，你将带领部队与敌人在50个不同类型的场景中交手，如高速奔驰的列车上、山顶的古堡中和远古的帆船上。

新的多人“死亡竞赛”模式，包括：“夺军旗”、“袭击”（进攻者必须侵入敌人的基地，摧毁敌人的一个或多个目标，包括从地牢监狱中脱身、摧毁敌人的电脑终端、劫持火车等等）和“统治”（玩家必须保护自己的“控制点”，如果这一地点无人占领过，那么只需在上面停留4秒钟即可收归己有，如果被其他玩家占领过，则需要停留8秒才会成为自己的控制点）。

《虚拟锦标赛》的零售价为54.95美元，详细资料请查阅网站：http://www.unrealtournament.net/.

Sierra公司的圣诞礼物

Sierra公司今日宣布，《霹雳小组3：短兵相接》（SWAT 3: Close Quarters Battle）、《半条命：针锋相对》（Half-Life: Opposing Force）和《狩魔猎人3：血祭、血咒》（Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned）将于11月20日在北美上市，再加上前不久发布的《法老王》（Pharaoh）和《家园》（Homeworld），看来Sierra公司这次圣诞节又将喜笑颜开了。

《霹雳小组Ⅲ：短兵相接》是一部以反恐怖及人质救援特别行动小组——L.A.P.D.霹雳小组为题材的策略动作游戏，该游戏在开发的过程中得到了SWAT官员的大力支持，并采用了动作捕捉技术、增强电脑AI和拟真物理引擎等先进技术，人物的建模比例和面部、衣服以及周围环境的贴图都十分精确。

《半条命：针锋相对》是《半条命》的官方资

料片，你将回到黑山研究所，独自完成新的任务。不过别担心，这部资料片还增加了许多多人游戏的内容，包括新的武器和新的人物建模，以及由Gearbox Software的专家和达拉斯的第一人称射击游戏小组们共同设计的新地图。

《狩魔猎人Ⅲ：血祭、血咒》是一部充满神秘色彩的冒险游戏，该游戏的作者为Jane Jensen游戏采用了全3D人物建模和动画，真实运动的3D世界，各种各样的谜题，以及一个法国小镇中发生的奇怪的故事。

Mac版《天旋地转Ⅲ》（Descent 3）开始复制

据《苹果游戏》（Mac Gaming）报道，由GraphSim公司负责制作的Mac版《天旋地转Ⅲ》（Descent 3）已于今日开始复制，预计将于下周二正式上市，前不久GraphSim公司曾经发布过该游戏的可玩演示版。太空动作游戏《天旋地转Ⅲ》的PC版本是由Interplay公司和Volition公司开发制作的，玩家不但可以在行星的表面展开厮杀，还可以深入行星的巨大洞穴中进行激战。

《欧洲战争大帝》（European Warlords）公布开发细节

Game Development工作室今日宣布了游戏《欧洲战争大帝》（European Warlords）的开发细节，这是一部以16世纪至18世纪的欧洲历史为题材的即时战略游戏，预计将于2000年第一季度上市。

《欧洲战争大帝》包括了16个国家：阿尔及利亚、奥地利、英国、法国、荷兰、彼得蒙特、波兰、葡萄牙、普鲁士、俄国、撒克逊、西班牙、瑞典、土耳其、乌克兰和威尼斯，每一个国家的场景、经济和技术都将完全按照历史事实进行开发；另外，每一个国家都有其自己的优势和劣势，丰富的战斗单位和技术为不同战术策略的演练提供了可能；各国的经济系统包括六种资源：商品、木材、石头、黄金、煤炭和金属。

单人模式和多人模式中有超过85个大型战争和战斗，其中包括英国革命、三十年战争、英荷之战、葡萄牙和荷兰的殖民地之症、北部战争、七年战争、欧洲各国与土耳其、阿尔及利亚的战争、以及打击海盗的海上战争。游戏的画面特效包括烟、雾、爆炸、燃烧等等。

《欧洲战争大帝》的引擎可以支持8000战斗单位的同时厮杀，因此，玩家可以在几条战线上同时展开大规模的军事行动；游戏的3D场景可以生动地刻画出自然的山和洞，玩家可以在城市中修建防御工事，可以在峡谷中埋下奇兵；战斗单位视野和射程较远，但爬山的时候速度较慢，不规则的地形将使他们免于受到大炮的袭击；该游戏还可以支持七人通过网络对战。

玩家如果希望熟悉各类战斗单位和建筑的话，请查阅网站：http://www.gsc-game.com/english/cossacks/index.shtml。

《星际迷航：第九深度空间》（Star Trek：Deep Space Nine）开发续集

Simon & Schuster互动公司今天宣布，《星际迷航：第九深度空间》（Star Trek：Deep Space Nine）的续集已经开始制作，预计将于2000年秋季上市。这部续集的正式名称为《多米尼亚战争》（Dominion Wars），是一部以太空战斗为背景的即时策略游戏，游戏的开发商为位于洛杉矶的Gizmo Games工作室，游戏的负责人为游戏界的元老级人物Gary Wagner。

《多米尼亚战争》允许玩家模拟控制六艘不同的舰船，可选的种族包括：联盟、克林贡、卡达希安和杰姆哈达，玩家还可以使用点数系统在单人模式和多人模式中召募不同的舰船和船长。《多米尼亚战争》以电视系列剧《第九深度空间》为背景，当时的联盟军队和克林贡军队联合起来控制了阿尔法象区，而卡达希安和多米尼亚联军则对这一地区虎视眈眈。该游戏采用“量子”引擎，渲染出了一个激烈壮观的战斗场景。

新的Genesis3D引擎公布

自从上个月WildTangent公司收购Eclipse娱乐公司的专利技术之后，人们一直在关注Genesis3D这个公开了源代码的游戏引擎的未来，WildTangent日前宣布，他们将在公开资源社区向人们推出Genesis3D 1.1版本引擎，开发者可以在http://www.genesis3d.com/处下载该引擎的源代码。

文件的大小约为29兆，其中包括了WildTangent公司制作的网络驱动开发工具，使用这个工具以后，开发者就可以通过互联网运行、促销和销售自己的产品。1.1版引擎的许可证协议与1.0版本的相同，新引擎对原引擎中的错误进行了修正，同时增强了引擎的效果，主要特性包括：支持远端平面剪切、增强的机器指令处理贴图、远端雾效、支持3D Studio Max 3.0三维制作软件。

（以上新闻由Dagou搜集整理）

当一个同学看到我正在下载《剑侠情缘Ⅱ》DEMO版时，非常惊讶地对我说："你不是没事想scandisk吧，下这种垃圾！"垃圾？——什么时候国产游戏和垃圾开始表达同一个含义了，我并没有觉得什么愤怒、羞愧、自卑什么的，只是作为一个在游戏中摸爬滚打了这么许多年的老玩家，心里总是有什么东西堵着，说不出是什么感觉……

国产游戏是每一个中国玩家永远的话题，不是我不想说，是编辑不会让我写的（天堂鸟：你敢写！），那将是连载都不能表达完整的长篇文章。总之，我是怀着一种非常复杂的心情开始进入《剑侠情缘Ⅱ》的。

荧幕一黑……（我一下子紧张起来，难道……死机了？）

荧幕一亮……主题画面。

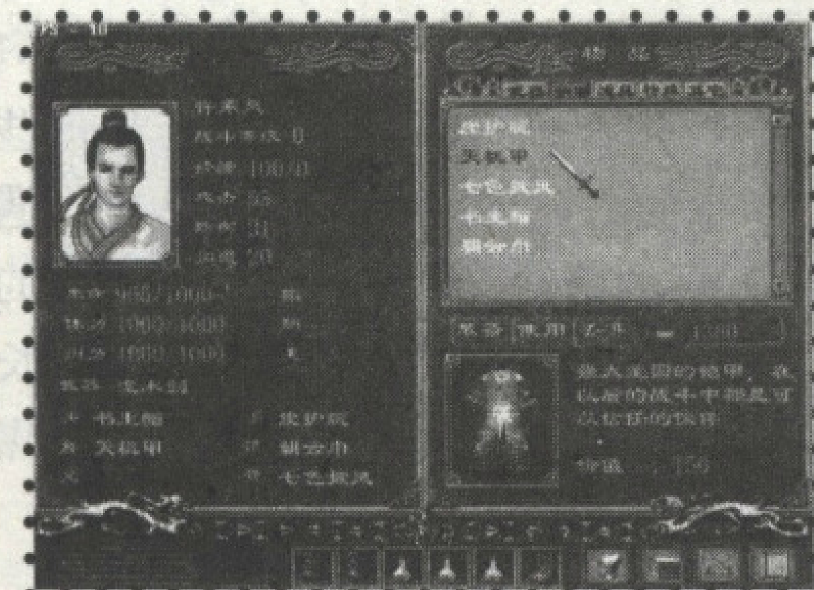
很漂亮——这是我对游戏的第一个评价，我走在一条和风席席、绿草茵茵的大道上，两边是高大的树木和灿烂的野花，其间一只蝴蝶翩翩飞过……远处是一个青瓦黄墙的大院。景物描绘非常的精细，颜色搭配十分和谐。据西山居工作室称：游戏在图像引擎能够显示640×480的分辨率、16位真彩色的高质量画面；同时采用超大的地图容量，在每个场景里最都可容纳267幅单屏地图，而不会像《博德之门》那样频繁地切换地图；游戏中的每个道具、人物和场景都用3D制作渲染，一个人物可以在8个方向上行走或战斗，即使是一个普通的NPC，也至少有7种不同的动作，而动画总和接近达到了1000帧以上；游戏特别着重表现了即时光影，在屏幕卷动上采用了以像素为单位移动画面——会产生非常流畅自然的图象变换……这么长的枯燥的描述至少能证实西山居工作室的美工非常出色，至少让玩家看得心清气爽。

枫茗轩工作室

剑侠情缘Ⅱ

在游戏里随意地遛了几圈后，我发现《剑侠情缘Ⅱ》的操作方式和《暗黑破坏神》十分相似，虽然是照葫芦画瓢，但是能吸收外国游戏中优秀的构思设计，《剑侠情缘Ⅱ》还是值得肯定的。在战斗设计上，游戏采用了流行的即时战斗系统，终于摆脱了武侠 RPG的陈旧的回合制战斗，同样可以看到模仿《暗黑破坏神》的痕迹。在武功的特殊招数上，把西方的魔法体系换成了中国传统的功夫，比如一掌可以打出几个火球、一道闪电什么的……但怎么看也有些不伦不类的，降龙十八掌居然是一种火系的魔法、而深厚的内力可以通过喝药水恢复、繁复的刀法在战斗中只有一招：我砍、我砍、我砍砍……

人工智能是一个游戏设计中的重中之重，这也是很多游戏一举成功或者惨遭失败的关键，在AI方面西山居工作室称他们投入了很大的精力。在游戏中可以看到NPC在自由的游荡、巡逻、买卖……但是也有一些细节上的问题，比如当你深入迷宫被土匪们追赶的时候，你围着一个地方反复转圈就会把某些"弱智"的土匪卡在某个火把上动弹不得；或者土匪们在战斗挤在一起，后面的一个劲地向前拱，就是不能从侧面包抄上去……好在现在还是DEMO版，在正式版本中希望能够避免这些错误。



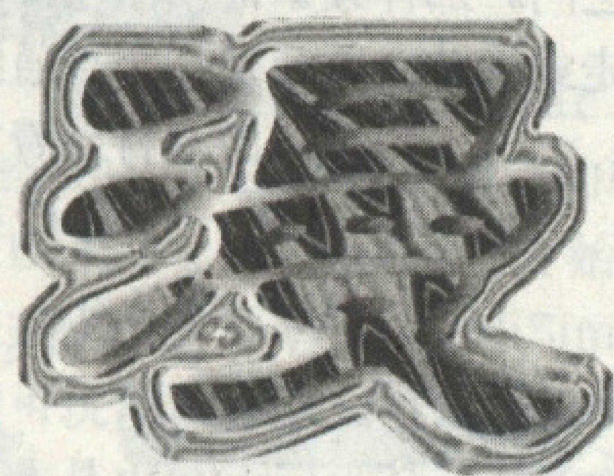
几天的游戏玩下来，我实在很疲劳，但十分欣慰——《剑侠情缘Ⅱ》作为世纪末的一款国产游戏，的确是成功的，至少值得我们把全身心投入到游戏中，去体验那份遥远的江湖童话。虽然在游戏后依然能发现这样那样的问题，但至少没有让我失望，能看到一个国产游戏公司认真负责地在做事情，在为玩家着想，这的确是我们的福气啊。文至结尾，我无意中想起成龙在爱多VCD广告中的一句话："我们一直在努力！"

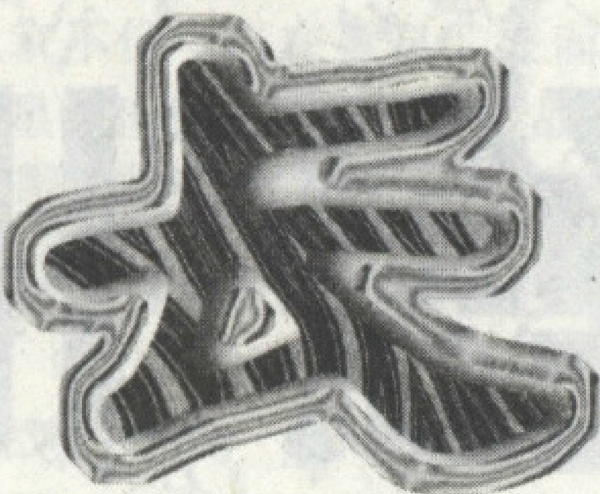
是的，我们一直在努力！

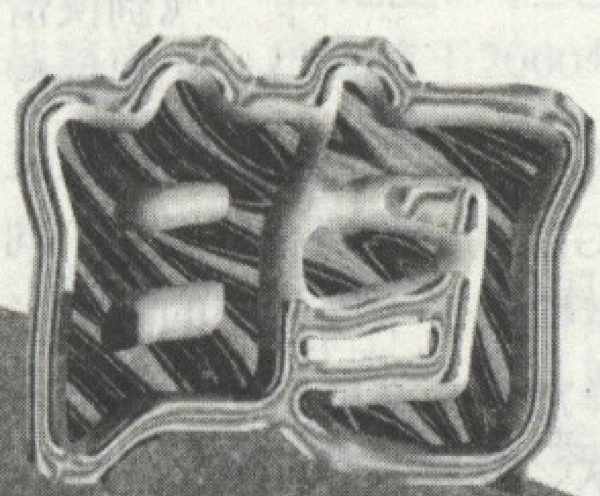
名不见经传的Funcom公司可算是个异类，眼睛只盯着游戏本身。他们正在开发的游戏《漫长的旅途》（The Longest Journey）属冒险类，曾被普遍认为是正在濒临灭绝的品种。让他们感到些许安慰的是，前不久几款同类作品都取得了不菲的业绩。它们是：《猴岛小英雄》（Monkey Island）、《冥界狂想曲》（Grim Fandango）、《狩魔猎人》（Gabriel Knight）和《国王秘史》（King's Quest）。Funcom公司的开发者们并不打算"克隆"它们当中的任何一个，而是耐心地剖析它们，找出它们的成功（或失败）之处，作为借鉴，独辟蹊径，一鸣惊人。最要紧的是，避免在不经意之中掉进流行的"陷阱"（即使在不甚景气的冒险游戏领域也有一些流行的东西：过多的射击、杀不完的怪兽和没完没了的障碍物等等）。那些东西任何一款游戏都不缺，开发者觉得与其"人有我有"，不如干脆放弃。

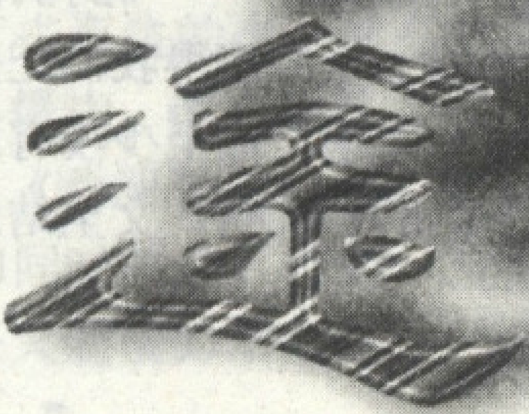
游戏的主角叫April Ryan，人们会不由自主地拿她与大名鼎鼎的劳拉比较一番。开发者恐怕早就想到了这一点，所以他们尽量使自己的主角看上去"别具风格"。就拿体形来说吧，April几乎与常人无异，而劳拉的体型……怎么说呢……则有些"夸张"（如今媒体上时髦的措辞，颇为"达意"）。至于性格方面，两人却互换了一下，劳拉很正经，而这位小姐则十分"活性"（这种极力避免雷同的做法并非谦恭，Funcom公司志不在小）。至于游戏中的各类NPC们，则性格鲜明，或好或坏，或中立，即便不是一目了然，通过交谈也不难发现它们的秉性。游戏中的对话十分丰富，声优一流，音效和音乐是它的两大强项。至于画面，只能用"登峰造极"来形容，看看抓图就知道了。

漫长的旅途



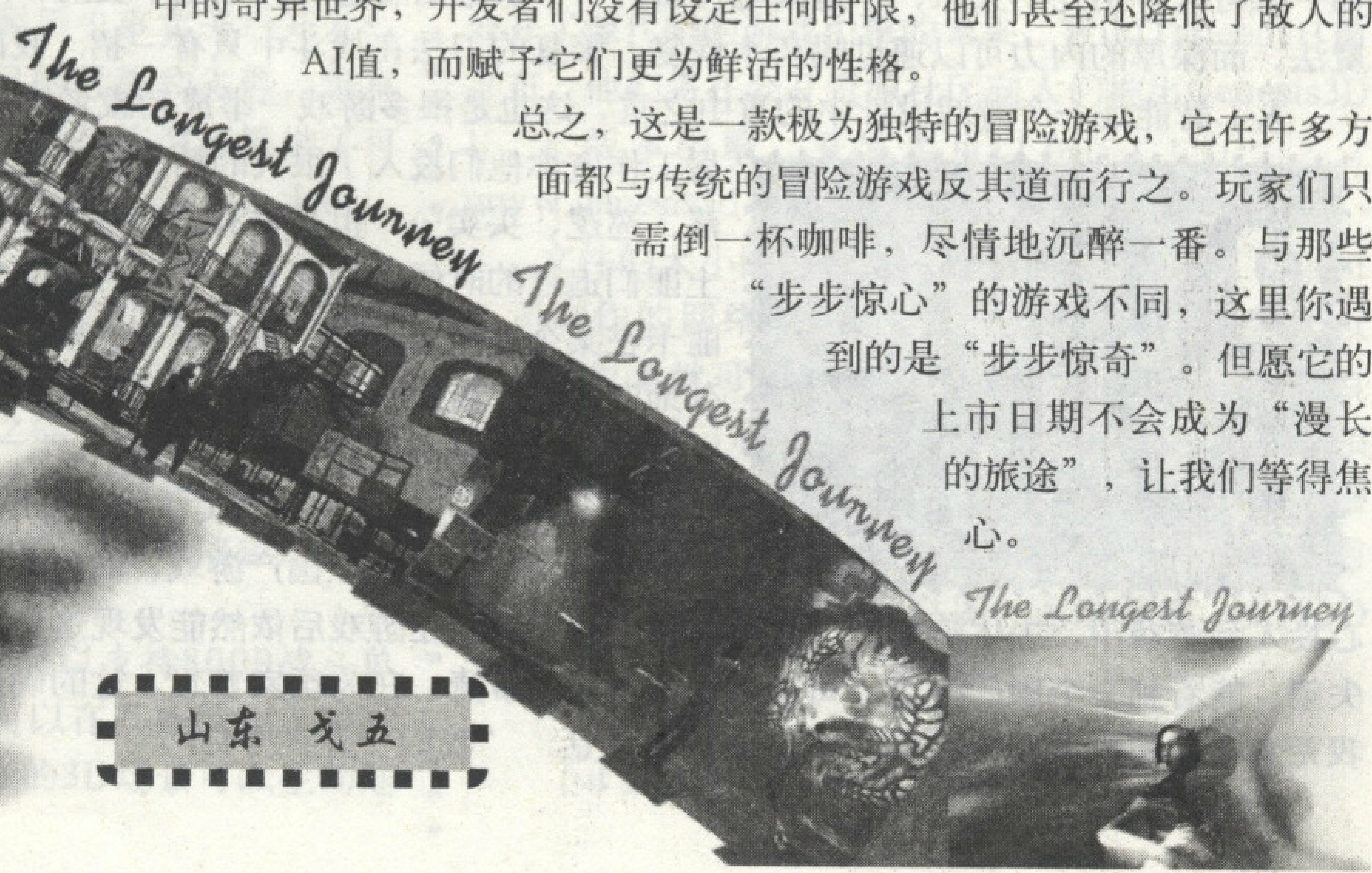






这款游戏最"惹眼"的地方，还是游戏中那泾渭分明的两个世界：科幻世界与魔幻世界。这是两个构造得十分真实的世界，不仅被艺术家们绘制得栩栩如生，而且具有各自的历史和文化背景，据说长达10000年之久，比人类历史还长。如果玩家有兴趣，不妨象旅游者一样四处发掘一番，乐趣多多。这和一般游戏那种只追求场景的怪异和复杂的做法迥然不同，给人的感觉十分新鲜。游戏的故事也匪夷所思，主要集中在两个世界相互连接的部分，叫作"Balance"，如果这个转换地界出了问题，一切将陷入混乱。结果呢，果然有一个守护者擅离职守。要解决这个危机，就要靠我们的女主人公了。她具有在两个世界之间自由往来的特异功能，然而她自己并不知道。无论如何，眼下两个世界数以百万计庶民百姓的身家性命都寄在她手里了。要想获得成功，她必须启程进行一场漫长的冒险（正如标题所说，幸好不是"无尽的旅途"）。至于朝哪儿走，一路上经过哪些地方，就要靠玩家的指引了。游戏的情节参照了（说是剽窃了也可）大量金灿灿的名著（列出来有一大串），同时还掺合了一些经典的神话与宗教的内容，其品质不容怀疑。为了让玩家们更好地领略游戏中的奇异世界，开发者们没有设定任何时限，他们甚至还降低了敌人的AI值，而赋予它们更为鲜活的性格。

总之，这是一款极为独特的冒险游戏，它在许多方面都与传统的冒险游戏反其道而行之。玩家们只需倒一杯咖啡，尽情地沉醉一番。与那些"步步惊心"的游戏不同，这里你遇到的是"步步惊奇"。但愿它的上市日期不会成为"漫长的旅途"，让我们等得焦心。



山东 戈五

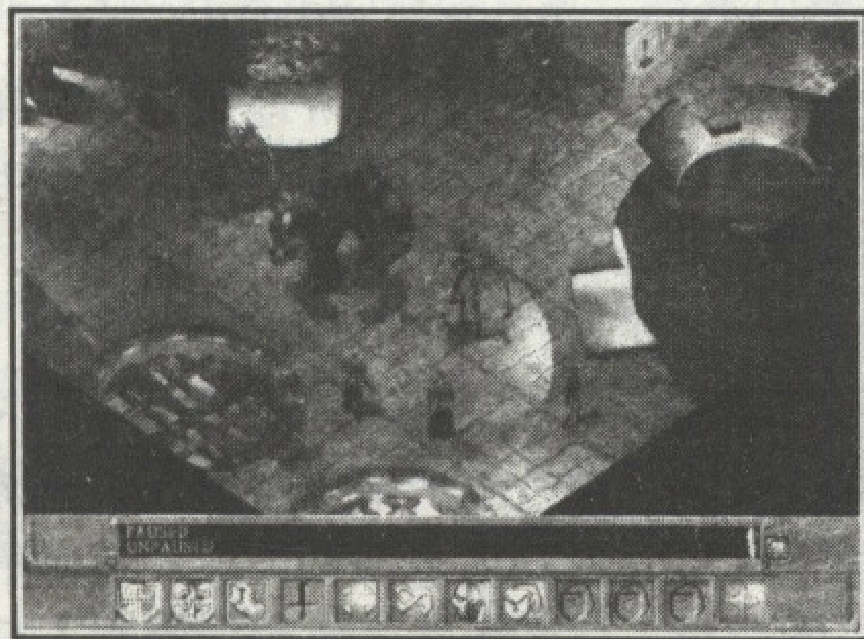
BOLDUR'S GATE Ⅱ 博德之门 SHADOWS OF AMN

阿拉创作室 毛毛

大名鼎鼎的Bioware公司现在正在致力于三个游戏的制作。其中两个游戏已经发行，这就是《孤胆枪手Ⅱ》和Neverwinter Nights。然而，这第三个未来的杰作是什么呢？对了，就象游戏界和出版界所猜测的一样，它就是《博德之门Ⅱ》。一代的《博得之门》可以称得上是1998年度最佳的RPG游戏，它把RPG带入了一个崭新的领域，给角色扮演迷们一种梦幻般的游戏世界。现在就让我们来仔细看看这款98年轰动一时的角色扮演游戏的第二代作品。

据了解，二代更重视于角色的交互性、谜题、界面的友好而不是仅限于角色活动的扩大、游戏场景或怪物数量的增多。更特殊的是，Bioware公司这次将再一次扩大可选角色的数量，从以前的15个增加到25个。游戏中的谜题也一改先前偏向物品寻找的作风，而侧重于围绕故事情节的发展而展开，把你的冒险之旅引导到各个不同的场景。同样地，为了使游戏显得更加先进符合现代潮流，Bioware公司也在二代中加入了幻想 的成分。那些你将探索的地区可以说是D&D系列中最虚幻的作品，你将遭遇的怪兽也比在一代中来的刺激和恐怖得多。另外，主角们也有了发展，摆脱了一代中的众多属性限制，从而使得他能学到更好的咒语，拥有更强大的能力并赢得跟随者和人民的欢心。

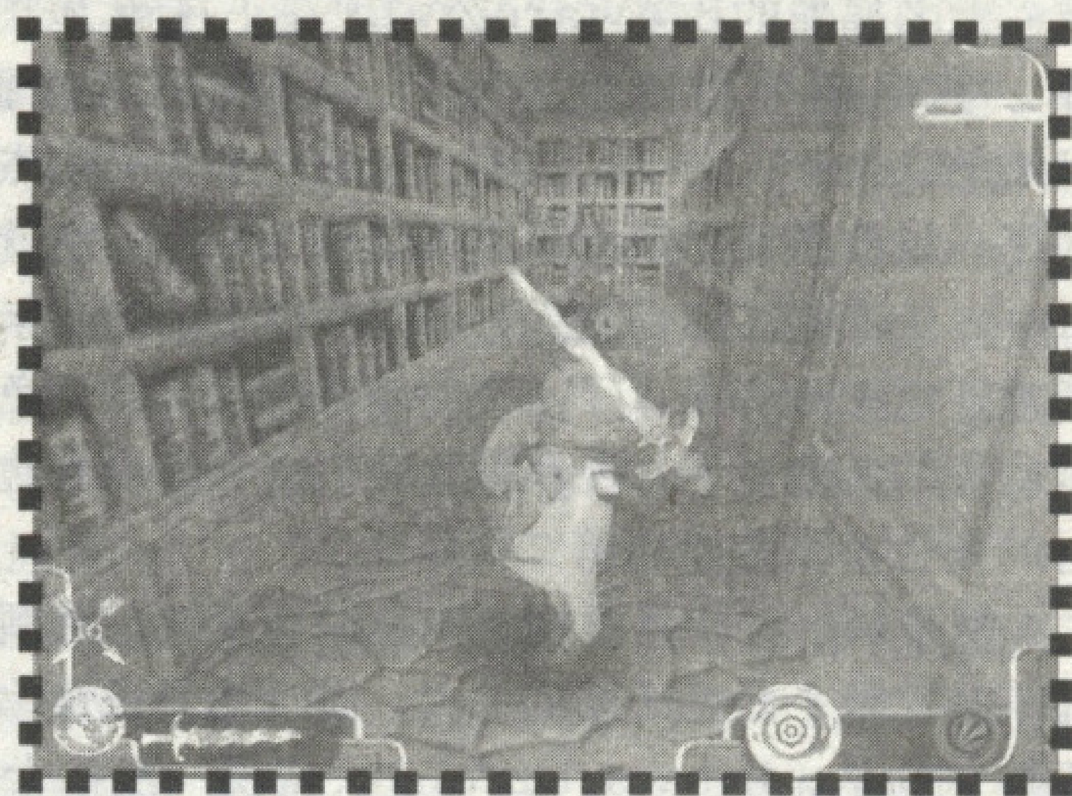
二代同样很注重图像效果，决不能从肤浅的表面来观察，它们将在游戏的核心中体现而使其能够创造比其前作更优秀的娱乐。图像是熟悉的，玩家角色的动作和肖像也是雷同的。在Torment中被改头换面，在Neverwinter Nights中被完全隐藏的游戏的界面的设定，在二代中也仍然是类似的。游戏现在以800×600的分辨率显示。比较起原先640x480的设置，这一改进能使屏幕显示更多的地区，角色们显得更小巧玲珑，并为制作巨型的物体和更骇人的怪兽留出了足够的空间。地魔兽——新型土系元素怪物，甚至能以十倍于人类的体积出现，相形之下玩家的角色就显得象矮小的侏儒了。另一个巨大的改进就是游戏的引擎支持了OpenGL 3D，凭借它在视觉表现上增强了3D加速功能。同时在许多玩家的提议下对游戏界面进行了修改。升级后的界面，包含了一代的全部优点，同时拥有许多新增的功能。例如界面上的休息按钮，玩家们就不用到处去寻找能睡觉的地方了。选择栏分成左手选项条、右手角色肖像条、和底边文字条，都可以隐藏，从而进行全屏幕的游戏。最后让我来悄悄地告诉你，这个游戏在800×600的分辨率下运行如飞。



为了更好地充实游戏的可玩性，《博德之门Ⅱ》添加了一些经典的AD&D游戏要素。BioWare 公司在此系列中添加了更多的队伍中的交流。不同与先前的那些单调对话，你的队员们会精确的表达他们的感受，并且直接的与你交流。这也许队伍中还会发生浪漫的恋爱和争吵。这些可组队的角色们可显得更有活力，并且各有各的出身来历，你可以了解到他们的各种情况，从家庭情况到个人情况，从过去的历史到现在的生活，以便更好地来选择他们。至于 NPC们，比起一代来说将增加出200多个NPC来，真实地分布在Forgotten Realms世界里，这同样意为着你将有更多的机会同游戏世界接触。

既然一代可称得上是一款大家都想玩的游戏，《博德之门Ⅱ》将会使该系列的成功更近一步。RPG玩家们公认了一代的可玩性后，也同样期待着完全地投入二代《Amn的阴影》中去。在即将到来的新千年之喜中，相信它的出现能给大家更添惊喜!

如果说起大多数玩家的游戏生涯（这里的游戏是广义的，并不特指电脑游戏），几乎都可以电脑走进生活为分水岭，分为两个阶段。笔者也是历经这两个阶段的，在那没有电脑的"旧石器时代"，洋画、补锅和塑料小兵带来的欢乐同样不可言喻，以致后来看到《玩具兵大战》时，几乎热泪盈眶……（呜……）好了，擦干眼泪，继续说吧。小一点的玩家大概对Playmobil有所了解吧，这可是德国知名的玩偶系列，有20多年的历史了（哇！这些小家伙和我一边大！我是指年龄）。今天介绍的《时空英豪》的主人公Hype就是以这一玩偶形象为原型设计的，凡是走进这个游戏的人，都将畅游在德国式的童话世界里。



在遥远的大陆上，有一个宁静的王国，英雄Hype为守护王国的一切而尽心竭力。然而，邪恶对他已窥视很久，就在Hype不注意的时候，巨大的诅咒降临到他身上，Hype变成了玩偶并被传送到古代。

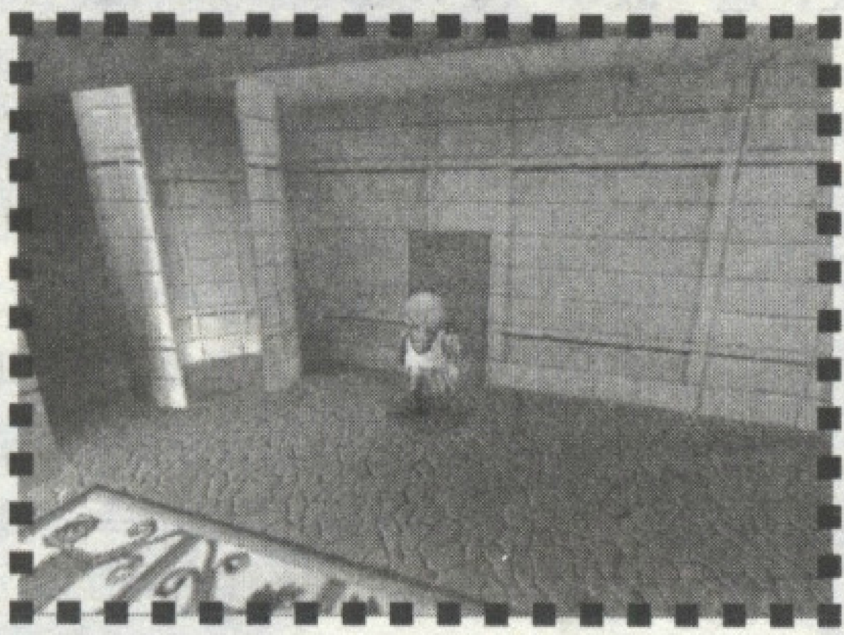
时空英豪

Hype: The Time Quest

北京　野火

英雄总要历经磨难，Hype虽身遭不幸仍心系王国。他依旧拿起正义之剑走上漫漫征途，他要告诉邪恶的黑骑士一个亘古不变的道理：邪不胜正。

一个传统的骑士故事，童话永远这样，用传统的故事教育了一代又一代的人，却从没有人厌倦。当然，我这么大的岁数（咳咳……）是很难被童话吸引了，最开始玩《时空英豪》是出于对Ubi的信任，在玩过《麻烦大了》和《雷曼Ⅱ》后，对童话风格的动作RPG就特别感兴趣。明亮的色泽和可爱的形象，总能将人深深吸引。



《时空英豪》的图像质量堪称一流，40个场景、80多个角色，使整个游戏丰富多采。和《雷曼Ⅱ》比较，《时空英豪》的场景要丰富一些，从阴暗的地下到古朴的村庄再到广袤的森林，一个大千世界被展现在眼前。在主人公的设计上，Hype比雷曼要略显粗糙，但在动作设计上又相对丰富一些（就算扯平了）。游戏中，你将会碰到各种各样的敌人和朋友，有干瘦的骷髅（废话，骷髅有胖的吗？）和飘忽的鬼魂，还有蠢笨的力士和威武的巨龙，结合丰富的剧情，使一切都绘声绘色。

顺便提一下，《时空英豪》的PC版和N64版是同时发行的，可以知道，《时空英豪》的风格是以动作为主了。游戏中，Hype除了善使一把重剑和一张十字弓外，几种强力的魔法更是了得，每每撞到成群的敌人，总能K到爽。不过，光是有勇无谋，怎么能成英雄呢？Hype除了要骁勇善战外，智慧也是不可少的，因为游戏中设计了大量的谜题，在总体难度上超过了《雷曼Ⅱ》。如果你智慧、身手和胆色俱佳的话，胜利就不远了。

作为动作游戏，《时空英豪》的操作还算简便，用手柄或键盘都不错。和《雷曼Ⅱ》不同，左右键是左右转向，这样可以更好地调整姿势和方向。另外，玩家可以随时切换到主视角并在主视角状态下射击（《雷曼Ⅱ》中是不允许的），这是很体贴玩家的作法，便于远距离射击。

笔者一向很推崇童话风格的游戏，因为它的教育和娱乐意义远远超过它所带来的副作用，游戏中，即使是敌人，形象也是那么可爱，丝毫不令人厌恶。在这里，一切都是美好的，没有不可原谅的事物。我觉得，这是游戏应该带给人的感觉。



身边的音箱里放着Eagles乐队的《加州旅馆》。隐约记得，我第一次听这首歌的时候还是高中二年级呢。那是一个天气不错的冬天早上，我的电脑还是P-133，我躺在自己的床上，用解压卡放着这首歌曲的VCD。当时的感觉应该是十分舒适吧……其实现在想起当年的很多事情，都不免要感叹一下。在我看来，歌曲的很大作用就是让人回忆起自己从前听这首歌时的心情和环境，我高中的同学们不知道现在都怎么样了，有几个人能看到我的这篇文章呢。

圣诞节是一年里游戏厂商最疯狂的时刻，因为这时候中小学生都放假了，购买力增强，往年的圣诞节前夕，游戏公司都象疯了一样推出新的游戏，可是今年却气氛平平，既没有很多的大作出台（QuakeⅢ是一个），也没有什么出名的Demo发放。反倒是很多著名的游戏又传出了跳票消息，真是Errr……不说这些气话了，我们开始介绍新游戏吧。

混乱城市

EIDOS最近据说销售业绩不大好，11月Eidos公布了到9月为止的财务报告。报告中指出本财政极度Eidos总共亏损了6180万美元，比去年同期所亏损的2760万美元还多。Eidos现在代理的游戏似乎太繁太杂，看上去好象迫不及待要成为世界第一游戏发行公司一样，导致发行的游戏质量高低不一。此外还有一个个人印象就是，他们代理的部分作品和东方人的爱好有些差距，这导致我对他们代理的一些游戏感觉一般。

话说回来，上星期买到了Eidos的新作品《月色狼人》（Nomad Soul），一玩之下大为震惊，实际上，就我的感觉而言，这部游戏的很多气氛渲染手法与电影已经很相似了。比如最开始有一段前戏，交代了故事的背景和开端，然后玩家可以操纵主角在城市里溜达溜达。当主角走到一个路口的时候，主题曲响起，游戏名称出现在屏幕上，然后就是制作人员名单的字幕，背景画面不停切换用游戏引擎表现的场景……还辅以真人演唱的主题曲。看上去简直就和电影的片头没什么区别了。

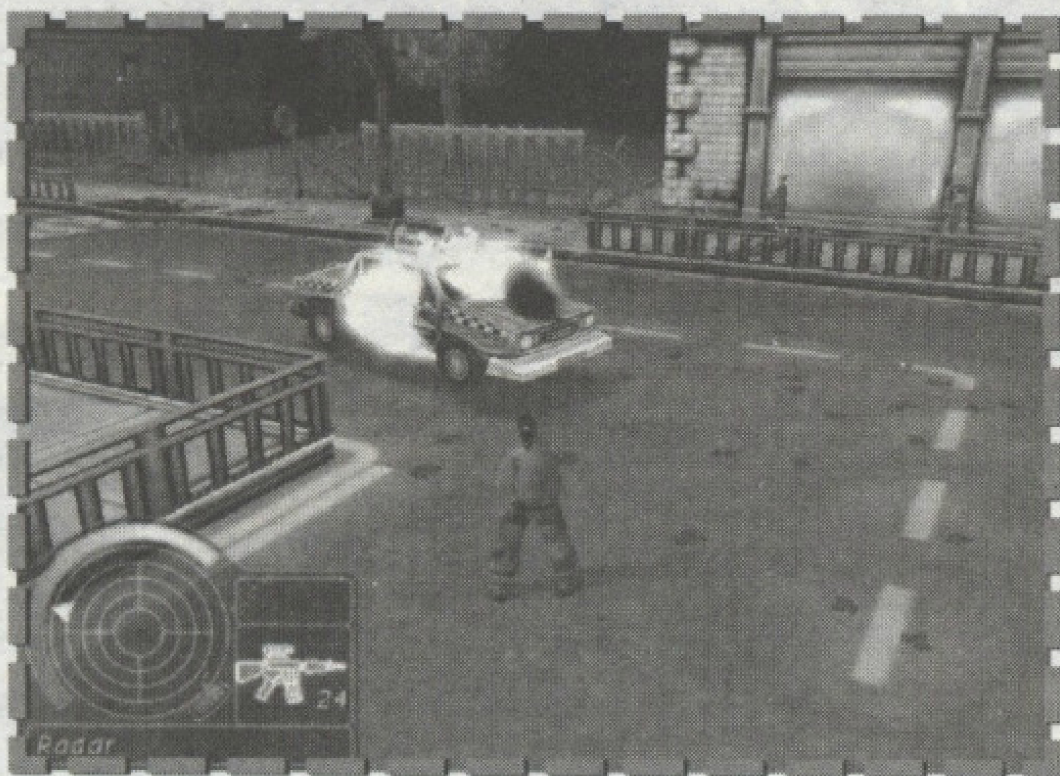
再说多一点Nomad Soul吧，这个游戏可以说是类似于我头脑中的完美游戏了，街道上有来来往往的汽车和行人，天气有阴晴雨雪。玩家可以操作主角进入



任何一栋建筑（需要相应的钥匙）。想去一个地方的话，可以走路，也可以坐出租车……拜硬件的发展所赐，游戏可以营造出一个尽量真实的生活环境，也由此带给玩家更高的游戏自由。DC上的莎木也是这样的一个游戏，不过规模和效果都要比这个来得宏大得多

了。

这次介绍的这个游戏，名字叫《混乱都市》，很明显是一个在城市街道上打打杀杀的游戏。这个东西有点类似于Nomad Soul，也是冒险+3D动作/射击的（我甚至开始怀疑这两个游戏是不是一家制作组做的了）。该游戏的制作小组为Mucky Foot（肮脏的脚……一个很有冲击力的名字），这个小组是从著名的游戏制作小组Bullfrog（牛蛙）公司分离开来的。三个主创人员都是游戏制作的老手，曾经参与监制过著名游戏Syndicate Wars（暴力辛迪加）和Magic Carpet（魔毯）。



故事发生在1999年末，由于21世纪的到来给人们带来的恐慌（这就有点不太理解了，恐慌什么？），整个世界混乱不堪，世界上的各个大城市里也是暴乱连绵，无数黑社会团伙躲藏在城市的阴暗角落里伺机动作……老套的剧情啊。

玩家可以选择两个不同的游戏人物作为主角，这两个家伙一个叫D' arci，是一个要证明自己能力的年轻警员，另一个叫Roper，是一个愤世嫉俗的退伍军人。和所有其他游戏一样，两个不同主角的基本属性和能力、特长也都不尽相同。

在游戏中，玩家可以筛过城市里的每一寸土地，包括房屋、阁楼和下水道，在这些地方与敌人战斗。此外游戏还提供了驾驶交通工具的功能……值得一说的是，Nomad Soul在一个游戏里带了三个引擎，一个是解迷引擎，一个是格斗，一个是射击引擎，大概意思是想全面称霸吧。其实我向来对这种什么都想吃一口的游戏不抱乐观，因为我认为在目前的硬件/软件开发环境下，未必能达到三个引擎都出类拔萃，所以这种面面俱到恐怕同时也代表着所有的面都不怎么样，而且这种游戏只要有一个引擎效果不好，就会大大影响其他出色的因素，所以做这种大胆的尝试，实在是没什么意思。前两年的《起义》就有点这个例子，又想做RSLG又想做FPS，结果两边都不是很出色。刚才看到网上一个哥们说游魂里的射击引擎效果也极其差劲，以至于让人有玩三分钟就想吐的感觉。对于此评价我只能说这在我意料之中。这次介绍的Urban Chaos也走这个路子，恐怕得到的评价和游魂也差不了多少。

该游戏也拥有即时表现天气、时间和气候因素的能力，此外，游戏中还着重渲染了凶杀现场和被爆破过的街道和建筑，从发布的图片上看，这个游戏偏重的是动作方面，游戏的效果十分惊人，就是不知道要用什么配置才可以跑流畅。整个游戏包括30个任务，而且设计了诸如汽车追逐，追踪，安放炸弹（把驾驶引擎也加进去了）的游戏方式。此外，游戏中将出现各种式样的枪械，和各种武器，不过估计未必是真实的武器系统，恩，这一下子就差了很多啊。

该游戏预计12月10日开始压盘，稍后将送至零售店，诸位看到这篇文章的时候，或许已经有卖的了，我看这个游戏还属于值得一玩的那种。还有关于游魂，需要说明的是，如果你没有比较过硬的英文水平，还是不要买了，那东西不是很容易就能弄明白的。

时间机器
The Time Machine

时间机器这种东西大家应该很熟悉吧，我记得从小时候起就一直看很多描述时间机器的电影电视剧，印象比较深刻的是小学一年级的时候看《恐龙特急克赛号》，看得成天戴一个红色头盔满街跑（顺便说一句，那时候我的那个头盔遭致不少羡慕。）隐约记得那个出彩的地方就是克赛的“时间停止”。后来又看什么《回到未来》一类的电影，弄得我总是浮想联翩。



实际上，这个标题是一部比较出名的小说，喜欢SF的朋友们应该会有印象吧，这部小说的作者就是大

名鼎鼎的英国科幻小说家H.G. Wells的代表作之一（还有另一部代表作叫《世界大战》（War of the Worlds），讲的是火星人入侵地球，最后被细菌杀死的故事）。不过据说这个游戏和原创小说关系不大，只是借用了一个名号。



游戏大致的背景是，主角被时间机器传送到公元80万年的世界，发现那里的人们和建筑都颓废得很，一点也没有个高科技社会的样子，仔细调查才得知是由于时间风暴（又是新名词）带来的影响使得当地居民的记忆力剧烈衰退，忘记了一切东西……于是，为了拯救未来的世界，玩家踏上了冒险的旅程。

从图像上看，这个游戏营造的气氛还是不错的，各种建筑很有一点阿拉伯城市的风格（据说游戏中沙漏城 的设计灵感来源于也门和阿拉伯的建筑文化），80万年后的人就住这种东西，我等还真是颜面无光。整个环境的色调很协调，配上音乐，估计还是挺给人感觉的。

游戏未必会有什么令人惊异的声光效果，游戏小组强调了一个环境转换时的"无缝衔接"技术（就是说背景转换的时候人物和背景之间不会出现粗糙的锯齿缝隙）不过实话说，这并不让我感到有多么兴奋。

该游戏预定2000年第一季度发售，对了，这个游戏是由法国的Cryo Interactive Entertainment制作出品的，也算是名门望族吧，hehe。

无妄之灾
The Iron Plague

《无妄之灾》……名字是不是很奇怪？其实这就是Cavedog Entertainment的《横扫千军——王国》的资料片，资料片的时间设定在《王国》的故事结束之后，当居民们正在忙于战争后的重建工作时，一群猎人偶然发现了一只人造鸟……这只鸟并不是用木料或帆布制成的。于是猎人们把这个奇异的家伙带回去让学者研究。但没有任何人能指出这只鸟的来历、意义和制作者……对于胜利的种族来说，这只鸟标志着新的敌人的出现。

在这个资料片中，游戏公司增加了一个新的文明——Creon。他们居住在很远的地方，是一个以科学技术为基础的民族。他们的文明掌握了大地、空气和海洋的力量……在资料片中，Creon的兵器将包括水中攻击的潜艇、飞行器、重型攻击的海龟和炸弹发生器等等（Mmmm，好恐怖啊）。

国内的玩家对于Cavedog Entertainment出的《横扫千军——王国》似乎不是很感冒，在国内的论坛组和一些社区里少有看到讨论这个游戏的。这和Cacedog的第一部《横扫千军》得到的待遇可是完全不同。恐怕是国内的玩家对这种古典题材的游戏不大感兴趣的缘故吧，很多游戏在中国，甚至亚洲都遭到了这种命运，比如《魔兽争霸Ⅱ》，明显地各个方面都比C&C好，但就是没人认，还有现在的《七国演义Ⅱ》什么的东西，都有点叫好不叫座的意思。看来文化鸿沟还是存在啊。



其实说句实话，《横扫千军——王国》这个游戏还是不错的，无论是从AI，还是从画面和操作上，都不次于它的前作（别笑，续作不如前作的现象在游戏领域里太多了）。不过是把机器人换成了大蜜蜂……潜水艇换成海龟，就丢掉了一大批Fans，唉，不知道游戏公司是怎么想的，干吗非要把激光换成冷兵器和魔法呢。

回到游戏中来吧，该游戏的主设计师Clayton Kauzlaric声称，他们将继续他们开发《王国》的理

念，带给玩家一个错综复杂的故事情节和另一个戏剧性的感受。呵呵，听上去还是蛮煽情的嘛，等出了，玩玩看，是什么样子吧。

三国演义Ⅲ

说起这个游戏，玩家们一定都是先有甜蜜回忆，再有满腹牢骚吧，hehe。记得我最早玩三国志的时候是在初中，当时听着喇叭里传出来的“曹操匹夫，安敢欺吾”的话，简直就是觉得神奇。当时在国内，电脑上的三国演义绝对要胜所谓三国志一筹。

后来我高二的时候，智冠又雄心勃勃地推出了《三国演义Ⅱ》，当时广告做得铺天盖地，具体说什么已经记不清楚了，唯一印象深刻的就是智冠号称三国演义Ⅱ有3D的可操作的武将单挑。还拿来和VR 战士作了一下比较……这可是个大卖点了，在国内大受欢迎。

可是好景不长……玩家把这个游戏拿到手里之后马上就发现了无数的BUG和问题，所谓的3D武将单挑更是慢得让人哭泣（10秒钟一帧……）总之就是毛病连连，于是这个游戏就在玩家的一片叫骂声中默默消失了。

不过，看来智冠还是想抓住这个题材不放，很久后的今天，他们又准备推出《三国演义Ⅲ》。具体情况未明，实际上我只看到一个关于该游戏的宣传稿……看上去，这个宣传稿似乎把游戏夸耀得比较夸张，所以我只好挑话语来介绍。需要注意的是，由于这东西本身就是广告，所以大家看的时候悠着点，别全信，hehe。

《三国演义Ⅲ》将采用策略＋即时＋模拟＋养成



的游戏方式，并且强化和细致化游戏的战斗和内政方面，其内政操作是以即时和DIY方式进行的（什么东西啊）。不建设就无法生产。

战争方面游戏将采取回合制，以真实情况为主。整个战争过程除了真实的昼夜时间，还会搭配不同的季节和天气变化，同时还有地形地物的掩蔽影响和不同兵种的运用，同时游戏注重谋略和奇术，飞沙滚石等著名阴毒计谋都会出现。

游戏的兵种全部为陆上部队，种类很多，大概有刀斧兵、长矛兵、藤甲兵、连弩兵、强弩兵、轻骑兵、铁骑兵等，不同的兵种必须由不同的功能建筑物产生……听上去什么即时战略……电脑的AI很强大，可以依照我方的动作判断对应的战术行动。



最有趣的是，《三国演义Ⅲ》取得了中央电视台的《三国演义》电视剧的授权，整个人物造型全部和电视上看到的一样，而地形的起伏和当时天气的数据，也是到实地去参照观察得来的，hehe，这个还不错。

本游戏具体上市日期未定，从目前的图片看来，完成度应该在60%左右，上市大概要2000年10月了。

下面介绍一些杂闻吧。

以前我曾经介绍过Stephen King'F-13这个游戏，这个游戏是由著名的游戏开发公司Blue Byte制作的，今天又有了新消息出现，Interplay和Blue Byte已经签署了合同，Interplay获得了Blue Byte的四套即将在北美发售的PC游戏的代理权。这四款游戏包括：Stephen King'F-13、Battle Isle 4、Dragon's Lair 3D、The Settlers 4。这些游戏将在2000年或2001年发售。

Square前不久在Internet上发放了一个70MB大的FFⅧ Demo版本，该版本是从舞会场景（就是被做成Eyes On Me的MTV的那段动画）开始，结束段落不明。据玩过的人反映，这个Demo版本的表现令人失望，游戏的画面解析度一般，效果平平，最大的抱怨集中在游戏的操作上，有玩家形容FFⅧ的操作手感和《烈火文明》相似……简直让人……不知道说什么好，不过幸好这是Demo，Square一定还会做改进。

第三波近日发表消息，声称该公司将于今年6月27日发售日本光荣公司的《三国志Ⅶ》中文版本。令人奇怪的是，这项决定作出的时候，KOEI公司的《三国志Ⅶ》还没有最后敲定上市日期。

啊，已经是凌晨3点了，睡觉去吧。



舍命狂奔

BreakNeck

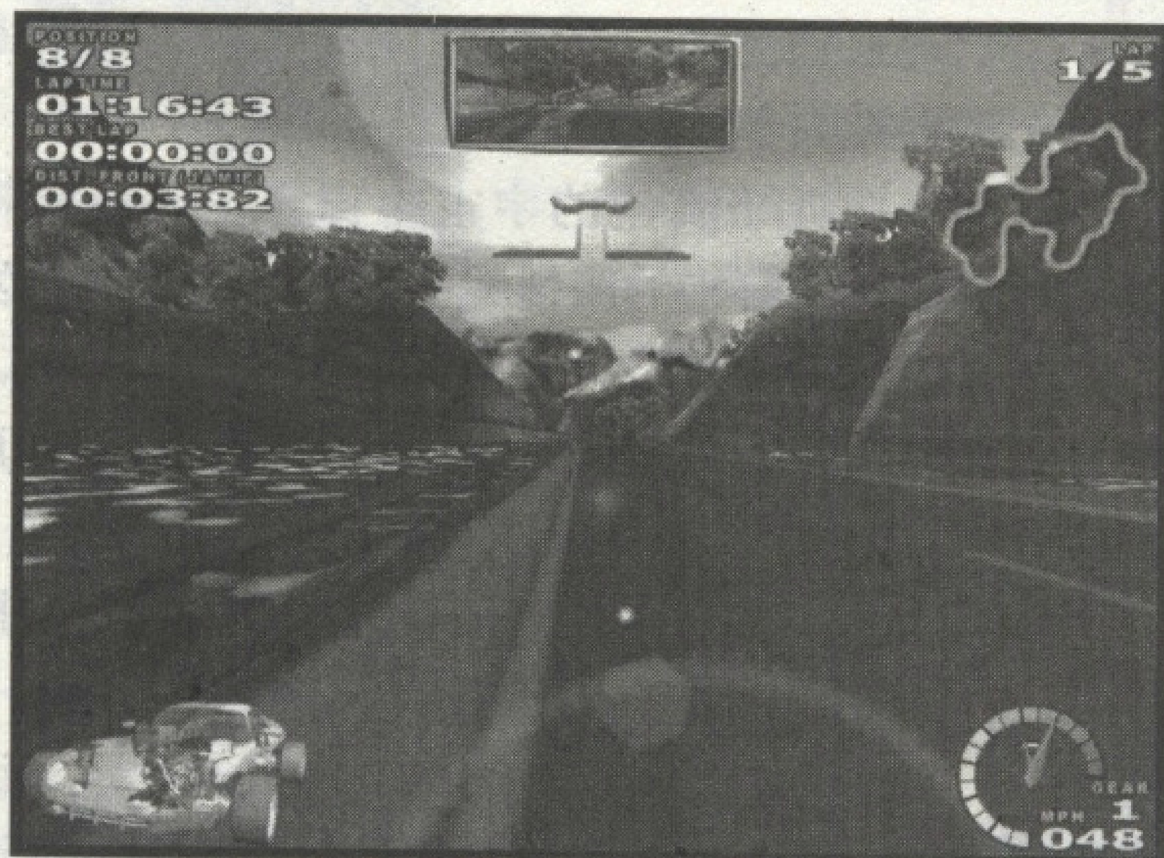
游戏类型：竞速　　制作：SYNETIC

发行：THQ

系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9×

自从《极品飞车之孤注一掷》之后就再也没有认真玩过赛车游戏了，总想把热情留给《极品飞车Ⅳ》。对于其它“杂牌”的赛车游戏只是过一遍就完，偶尔有些不错的作品也被我和《极品飞车》作过比较后淘汰了。其实，我不是守旧和先入为主的人，相反，我是很喜欢“黑马”的，否则，我也不会在这里介绍这款《舍命狂奔》了。

说真的，在此之前，SYNETIC没给我留过印象

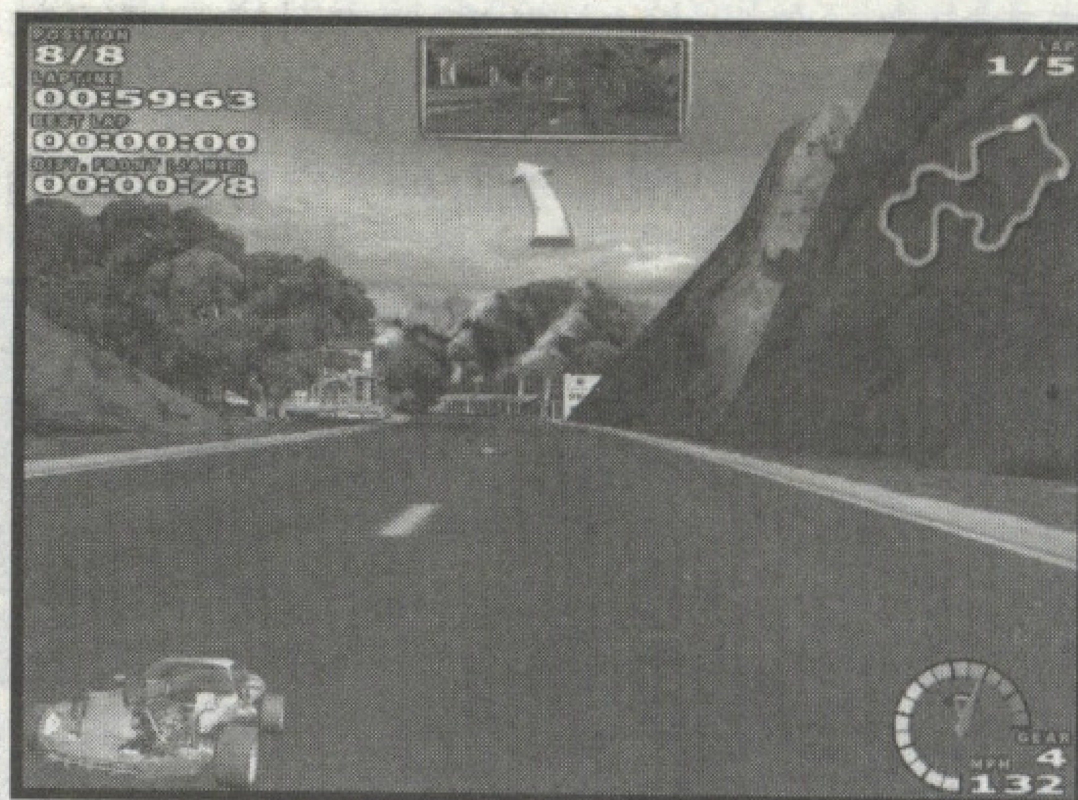


（THQ还是很有名气的），不过这倒成为我惊讶于《舍命狂奔》的理由之一了。经过比较，《舍命狂奔》在画面、操作及有些细节方面绝不在《极品飞车》系列之下！

经过对赛车、赛道等挑选和设置后，就可以进入赛事了。DEMO提供的是一条充满乡间风情的赛道，整体画面极其清新、自然，从朦胧的远山到街道边的房屋，无不表现得错落有致。山石和房屋的贴图非常细致，甚至超过了《极品飞车之孤注一掷》，当你飞奔过这些充满质感的场景时定会惊讶于它的乱真。光影和烟雾等效果明显好过其它同类游戏，转到逆光角度时，阳光的表现和谐自然，不再是一道道傻傻的光圈，而赛车扬起的层层烟雾和尘土也不会最终落为一个个莫名其妙的球状物。《舍命狂奔》的操作感在某些方面是胜过《极品飞车》的，高速行驶出现打滑的现象虽然严重却比较合理，在不同路面的操作感也表现不同。



不少玩家反映，《极品飞车》的赛车总象在路面上滑行，还有《极品飞车Ⅲ》的速度感差等，《舍命狂奔》在这些方面要好得多。此外，游戏的场景制作得十分大，赛车可以跑出赛道很远一段距离，甚至会因为碰撞落到河里。



《舍命狂奔》的表现已经大大超出一个新手的能力，仅这一点就足以令人尝试，更何况它是如此出色！

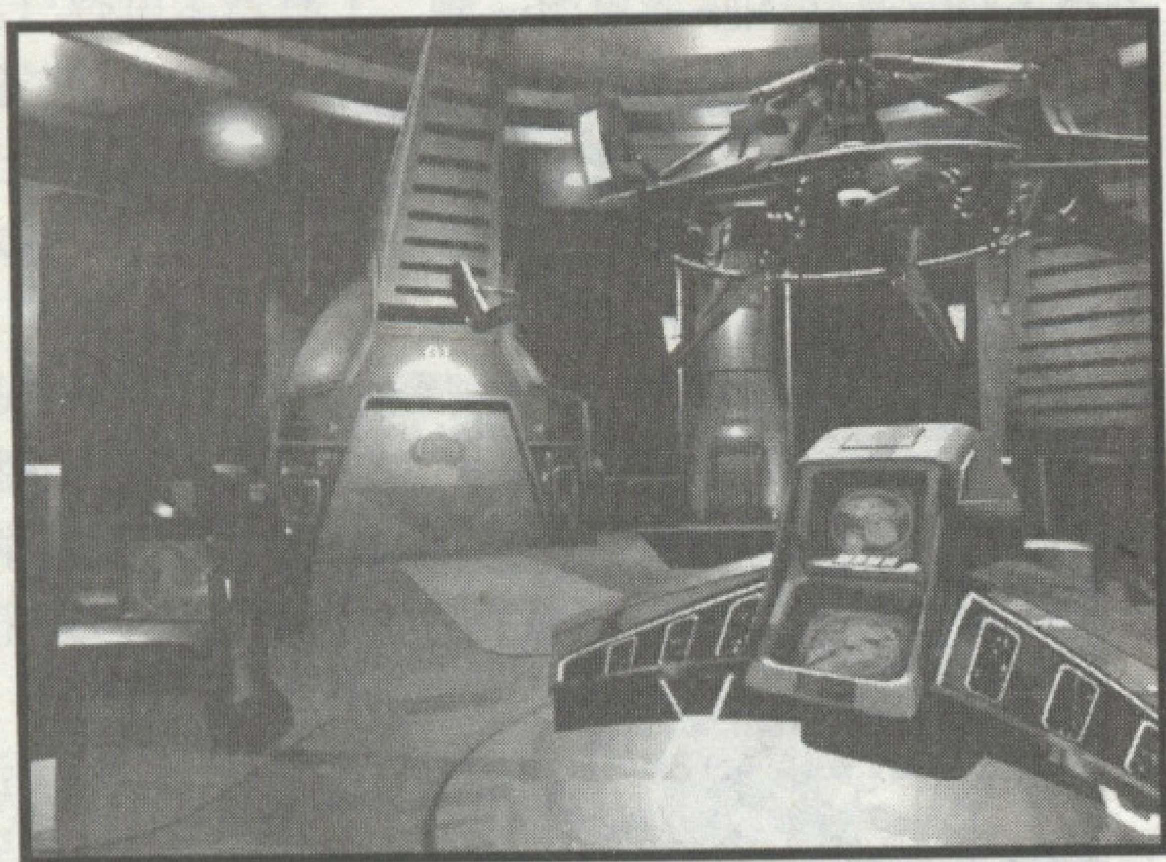
超光速粒子——边缘

Tachyon: The Fringe

游戏类型：射击
制作：Novalogic
发行：Novalogic
系统配置要求：奔腾166、32MB内存、WIN9X



从《帝国生死斗》（X Wing VS. Tie Fighter）到《自由空间》（Free Space），笔者曾一度沉迷于浩瀚的星海，



几乎忘记这只是计算机带给我的一个小小的游戏而已，也许这就说明了它们的成功吧。不过，再好的游戏也有厌倦的时候，所以我总是不断地寻找新的空间，就在最近，我发现了这款《超光速粒子：边缘》。

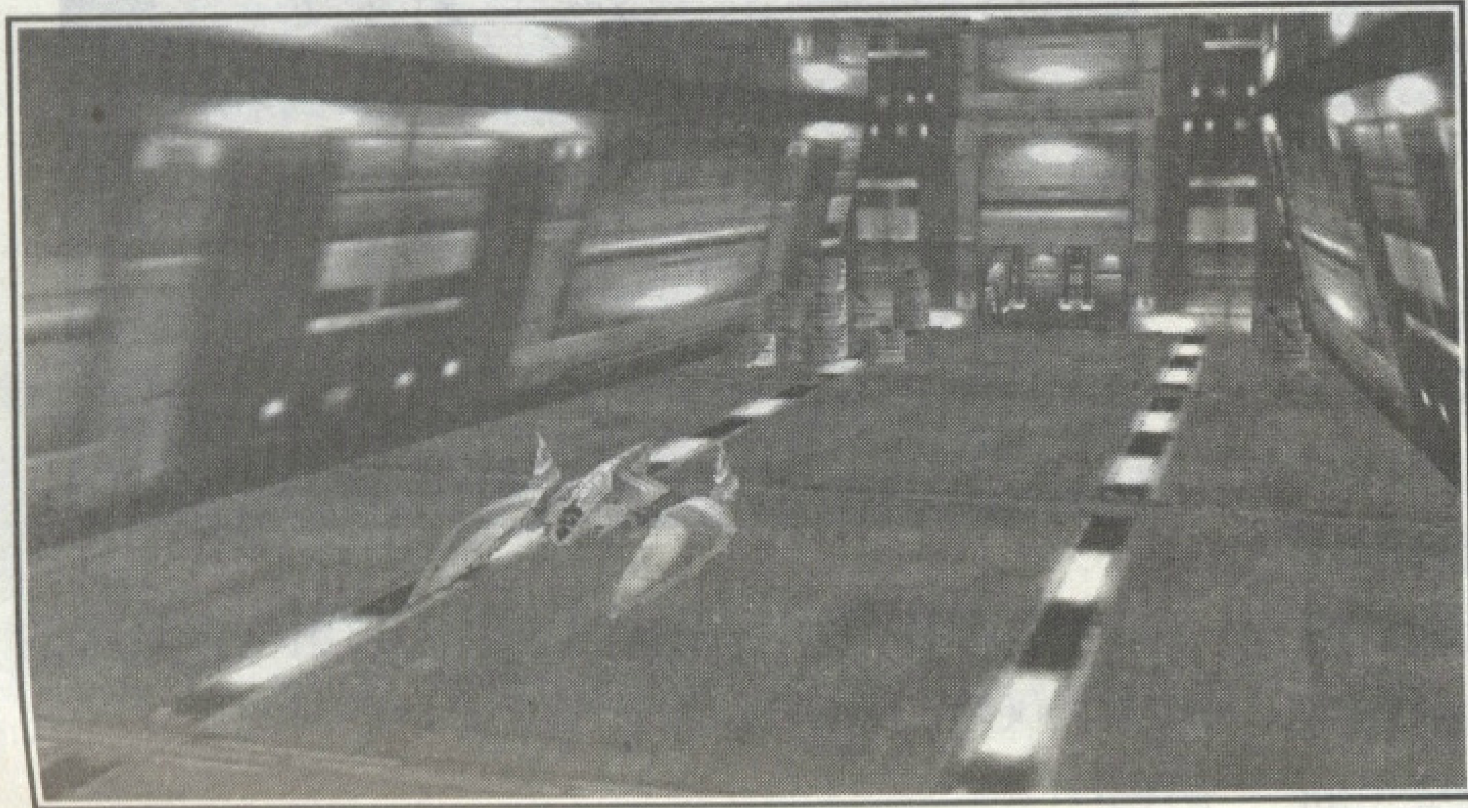
从前，Novalogic给我的印象就是飞行模拟，直到后来的《三角洲特种部队》，才对Novalogic有了新的概念。《超光速粒子——边缘》是Novalogic最近出品的一款以外太空射击为主的游戏，看来Novalogic又要向“太空”下手了。

《超光速粒子——边缘》的背景虽处于未来的外太空，但可说是比较传统的太空射击游戏。比起卢卡斯、Interplay来说，Novalogic制作此类游戏的经验相对较少，不过从这款《超光速粒子——边缘》上看，制作水平虽称不上后来居上，但也可并驾齐驱了！

图像是每一个太空射击爱好者最先追求的因素，只有精良的画面才能将玩家带进那茫茫星海，在外边的幻想中驰骋。《超光速粒子——边缘》采用先进的3D引擎，在加速卡的帮助下，你将会看到一个辉煌的场景：暗红的天际点缀着繁星，整组编队的战机穿过能量力场笼罩着的传送点滑向远方，留下淡淡的光的轨迹……在《超光速粒子——边缘》中，玩家感受到的不仅是钢铁的战机，而且是一个充满生机的宇宙。

据说，在近乎真空的宇宙中声音是无法传播的，但失去声音哪来的激情呢？在战斗中，敌机发出的道道光束擦身而过，发出吓人的“嘶嘶”声，搅合着碰撞与爆炸的声响时时回荡。游戏通过逼真的音效将太空战斗淋漓尽致地表现出来。

Novalogic一向以操作简便著称，这一飞行模拟游戏的传统有点也被带进《超光速粒子——边缘》，这看似简单的环节对玩家来说是多么重要。当你驾驶飞船稳稳划过飘浮的废墟时，能真正感受飞行的兴奋和成就。



可能，对很多玩家来说，太空射击游戏永远是卢卡斯或Interplay的天下，这几乎成了一种信念，但要知道，没有什么是永远的，也许Novalogic就是下一个众所周知的焦点。

圣战群英传

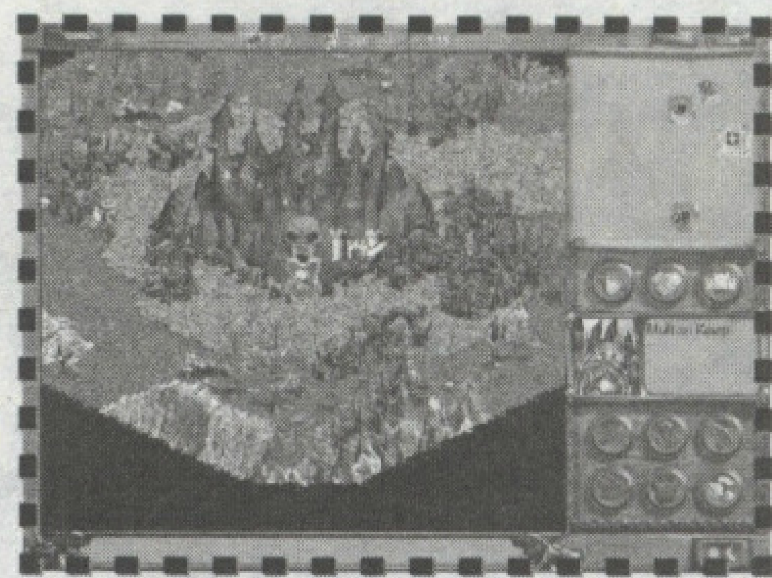
神圣国度 Disciples: Sacred Lands

北京 枫茗轩工作室

相信很多玩家对《英雄无敌》（Heroes of Might & Magic）这样的回合制策略游戏情有独钟，可惜这类游戏只有《英雄无敌》系列一枝独秀，而概念相仿的《战神》（Warlord）系列却因战斗系统过于简单而很难引起大多数人的兴趣。最近，我玩了一个由名不见经传的开发小组Strategy First最新推出的回合制策略新作——《圣战群英传》，让笔者惊喜异常。因为《英雄无敌Ⅲ》对《英雄无敌Ⅱ》的改进并不彻底，因此我只草草在埃拉西亚大陆上打了几仗之后，就偃旗息鼓了。而《圣战群英传》这个乍看上去与《英雄无敌Ⅲ》异常相似的游戏，却让笔者重新唤回了失落多时的战斗欲望，从而投身于帝国军团（The Empire）、高山氏族（The Mountain Clans）、游牧部落（The Undead Hordes）以及不死军团（The Legions of the Damned）4方的神圣大战之中。



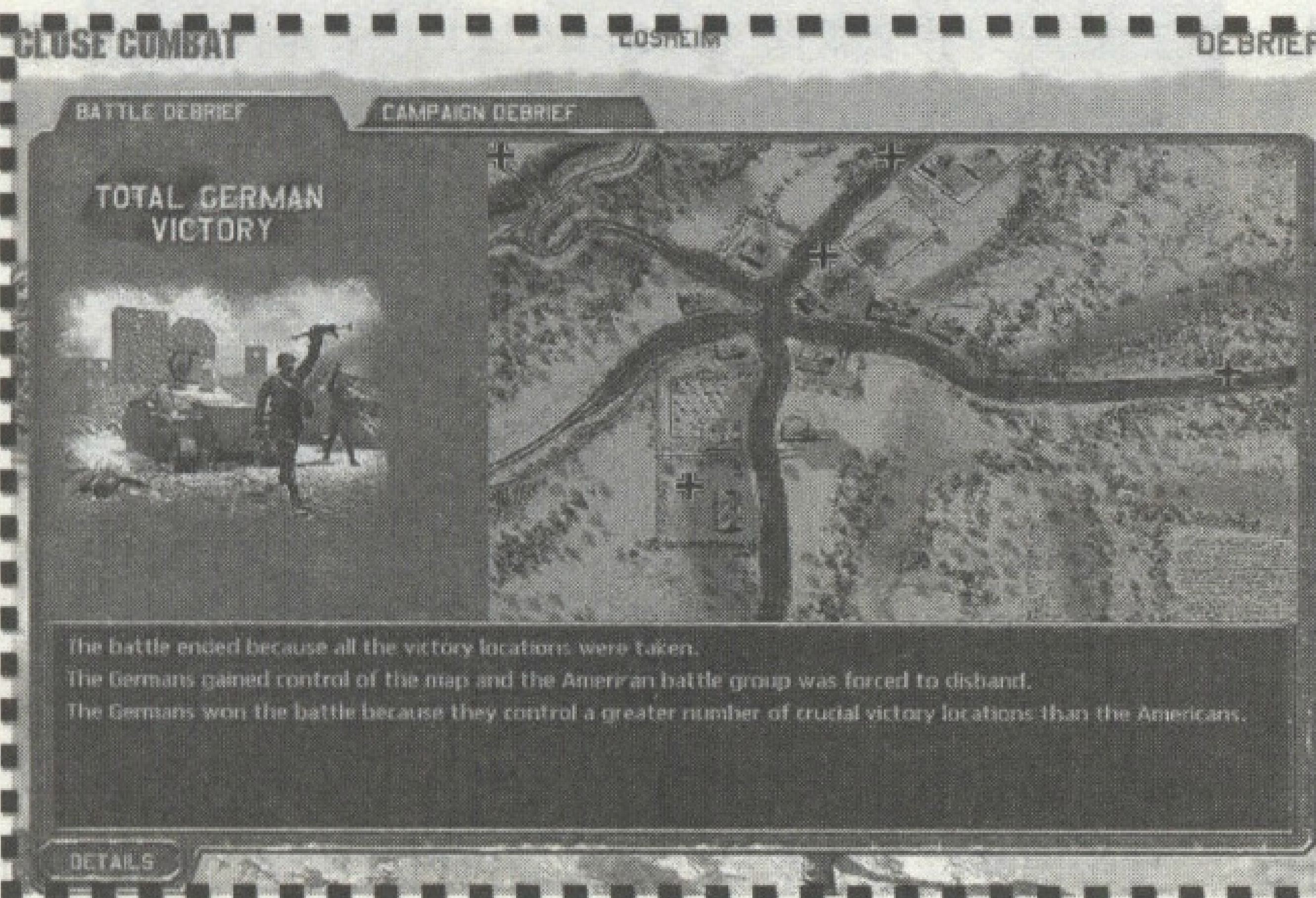
《圣战群英传》与《英雄无敌》系列可以说是惊人地相似，同样都采用了传统的回合制；整个游戏可以分为两个层面：一个是直接在地图上进行的战略层面，另一个就是发生战斗时切换进的战斗战术层面。在最基本的地图战略层面上，《圣战群英传》几乎可以说是没有什么变化。在2D地图上玩家需要雇用英雄来率领部队抢夺资源、打败敌人。不过在细节方面就不尽相同了。首先是英雄系统，玩家的每一支部队都需要一个英雄来带领，每一个英雄都有各自不同的能力与领导力，领导力决定了这个英雄究竟能够带几个队员，而不同的能力则包括了飞行、占领、刺探军情以及魔法。每一个种族也有各自不同的队员可以让玩家雇用，从常见的战士、弓箭手（不同的种族都有各自不同的称呼，人类种族中远程攻击的是弓箭手，而在矮人族则是飞斧手，虽然名称不同，作用其实一样），到各自的特殊兵种。人类的牧师（可以恢复HP）和矮人族的能够提升其他队员攻击力的新手（Tenderfoot）、恶魔族的魔鬼（Devil）。如何组建一支组合合理的强大军队自然是对玩家的一大挑战了。在建筑方面主城堡是玩家唯一能够建造建筑的地方，而建造建筑的目的并不象在《魔法门英雄无敌》中那样可以增加新的兵种以供雇用，相反是用来决定自己队员的转职方向。如果你在使用恶魔族时选择修建邪恶雕像（Unholy Status），那么你的狂战士（Bezerker）升级之后就会转职为邪恶游侠（Anti-Paladin），而如果你选择修建迷宫（Labyrinth），那么狂战士就会转职为魔王（Fiend）。



另外一个值得一提的要算《圣战群英传》中所独有的领土系统。在地图上各自征战的种族们都有各自的领土，这可以从地皮上明显地看出来，人类帝国是绿色的草地，矮人是白色的雪地，恶魔族则是红黑色的熔岩。随着你占领了一个个城堡与村庄，你的领土也就会渐渐扩张，而所有位于你领土上的资源自然也就归你了。对于那些处于野外的资源——在游戏中总共有5种：黄金（用来购买道具、雇用英雄与队员）以及四种魔力（生命魔力、死亡魔力、遗迹魔力以及恶魔魔力），你则可以让拥有树立权杖（Rod）的英雄在旁边插一根权杖，这样你的领土也就会延伸到那里。

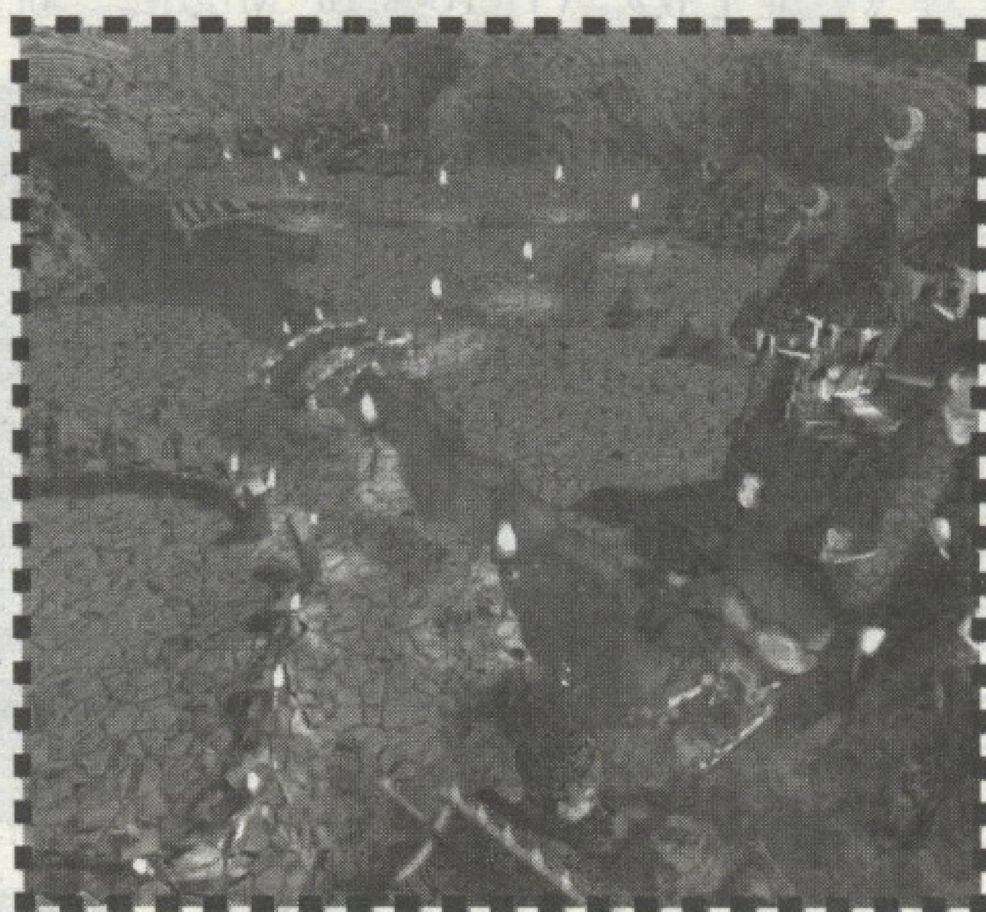
另一个自然就是进入战斗后的战术层面了，在这方面《圣战群英传》与魔法

门英雄无敌之间就有了本质性的区别。在魔法门英雄无敌中，战斗是回合制的棋盘形式，玩家可以控制作战单位的移动、攻击以及魔法。而在《圣战群英传》中，玩家的一支队伍最多只能够容纳6个队员（其中已经包括了英雄本身）。这6个作战单位是无法移动的，分为3个前排队员与3个后排队员，只有近身攻击能力的队员能够攻击临近的对方队员，而远程攻击队员（魔法师以及弓箭手）则能够攻击到战场上所有敌方部队。这样策略性自然而然的就体现了出来。站在前排的自然只能够是那些HP多、强大的近身攻击部队，而站在后排的最好是那些能够补血、施展魔法或者远程攻击，但是血却少得可怜的队员。这样在战斗中自然能够发挥出最佳的攻击效果。再加上每一个英雄都有不同的领导力，并不是每一个英雄都能够带满5个队员的（当然，随着等级的提升，领导力也会上升），而有的强力队员则需要占据两



个人的位置——比如说是矮人族的山林巨人（Hill Giant）。这样整个游戏中战斗的策略性自然也就大大地增加了。

提到了战斗，自然不能不提魔法，这里的魔法可不是那些魔法师的魔法，而是玩家自己能够在地图上能够直接施展的魔法。这些魔法总共有5级，每一个种族都需要消耗一定的魔力来研究与使用这些魔法。这些魔法包括了提升己方部队、或者是降低敌方部队的属性；直接攻击地图上的部队以及诸如窥视地图这样的附加能力。如果你能够及时合理的使用魔法，那么你往往可以在未交战之前就先大大削弱敌人、增强自己，使得自己的部队在未交战之前就已经占据了优势地位。



除了相当令人满意的游戏系统，游戏的美工也非常个性化，在三维游戏大行其道的现在，《圣战群英传》从肖像到地图令人印象深刻的手绘风格异常抢眼，初次看到这游戏时感觉有些粗糙，但随着游戏的深入，笔者越来越强烈地喜欢这种粗犷而又魄力十足的画风，而且游戏中各种魔法的细节动画也制作得非常精致，尤其是那些在地图上直接使用的魔法看来非常过瘾，比方说空中裂开一个黑洞，其中升出一只龙爪砸向敌人，或是远处飘来一个热气球在施法对象上方停下，然后从上方抛下大片的炸药桶进行“轰炸”。虽然《圣战群英传》在画面上的造诣还称不上惊为天人，但说它极具个性则毫不为过。

经过一场场在神圣国度上的鏖战之后，《圣战群英传》已经让笔者欲罢不能，完全找回了当初刚刚迷上《英雄无敌》时的感觉。因此真心把这个游戏推荐给所有喜欢《魔法门之英雄无敌Ⅲ》的弟兄们。《圣战群英传》吸收了《英雄无敌Ⅲ》的基本概念，并在升级系统，魔法系统以及战斗系统作了全新的尝试、使游戏玩来新意和娱乐性兼备。从现在起，除了《英雄无敌》系列，笔者终于又有了更好的选择。

总评 89

制作	Strategy First	类型	回合策略
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

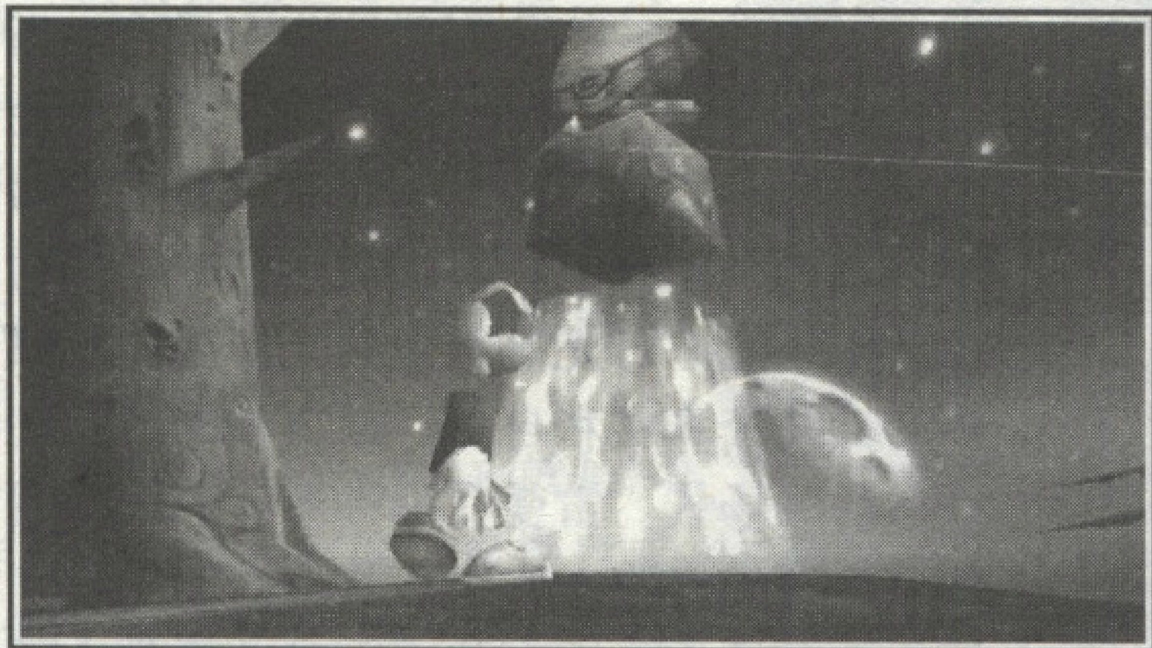
画面
音响
操作
剧情
娱乐



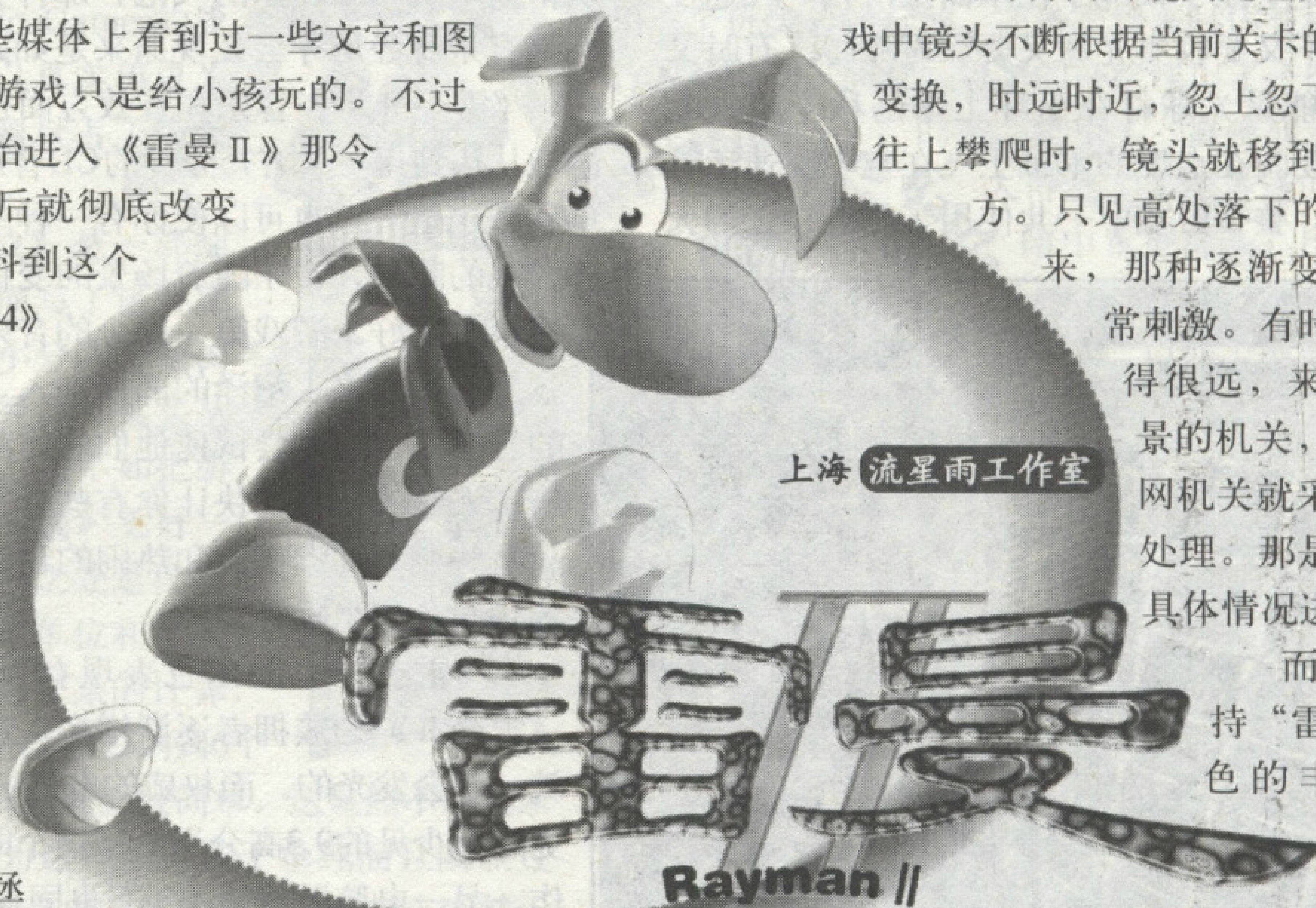
雷曼Ⅱ

上海 流星雨工作室

每年圣诞节都是欧美游戏疯狂上市的季节，去年亦不例外，我习惯性地收集了一大批的所谓“大

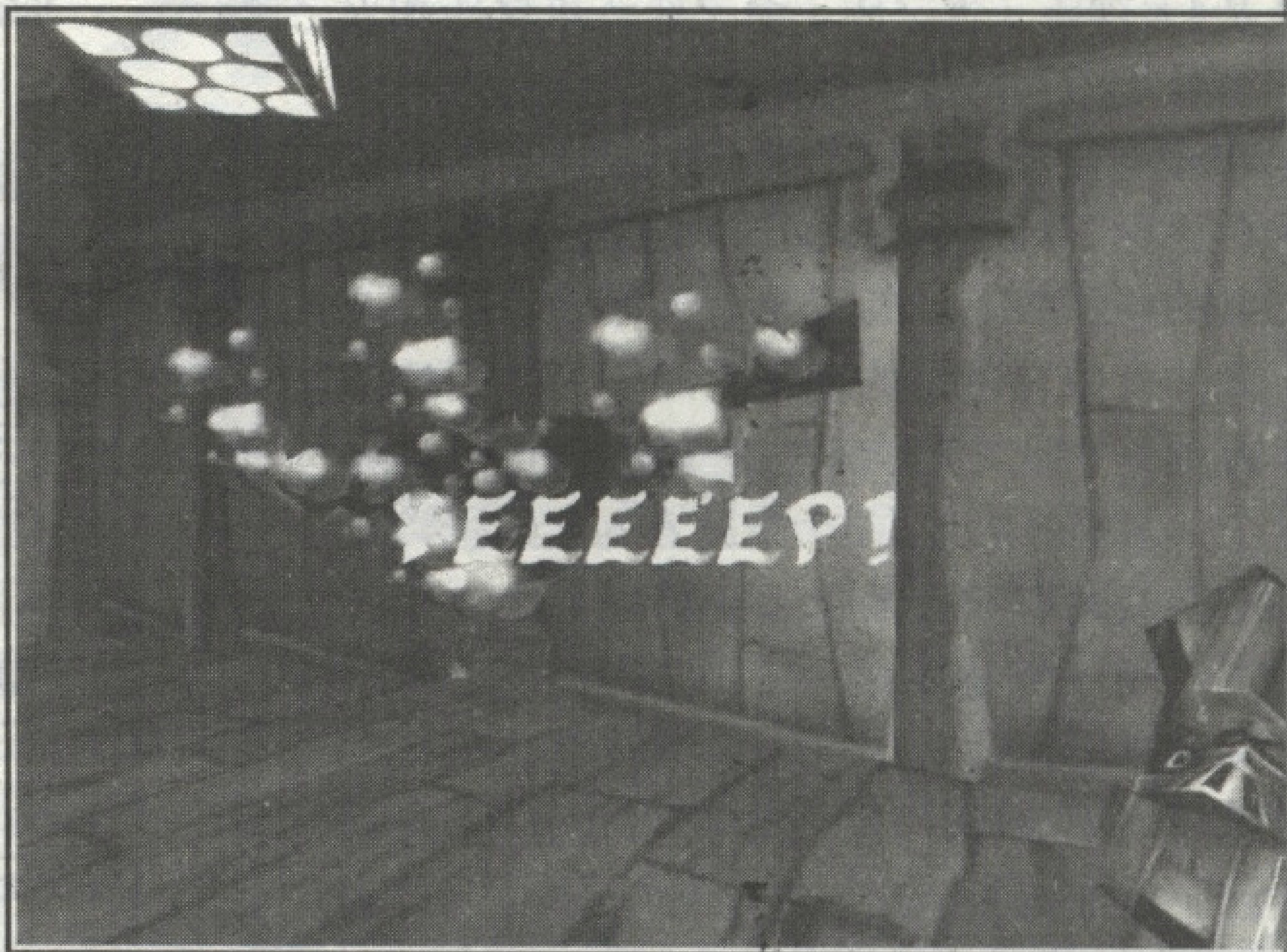


作”。老实说《雷曼Ⅱ》绝对是笔者原来并不注意的作品，虽然在一些媒体上看到过一些文字和图片，但总以为那游戏只是给小孩玩的。不过这个观念自从开始进入《雷曼Ⅱ》那令人沉醉的世界之后就彻底改变了。我真的没有料到这个吸收了《玛里奥64》中许多元素的动作新品表现竟如此出色，以致我一上手就放不下，投入了几乎所有的业余时间来享受《雷曼Ⅱ》世界中惊天拯救行动。无论是图像音乐的表现、角色的刻划还是机关的设计都无懈可击，这是近年来电脑游戏平台上不多见的动作游戏极品。

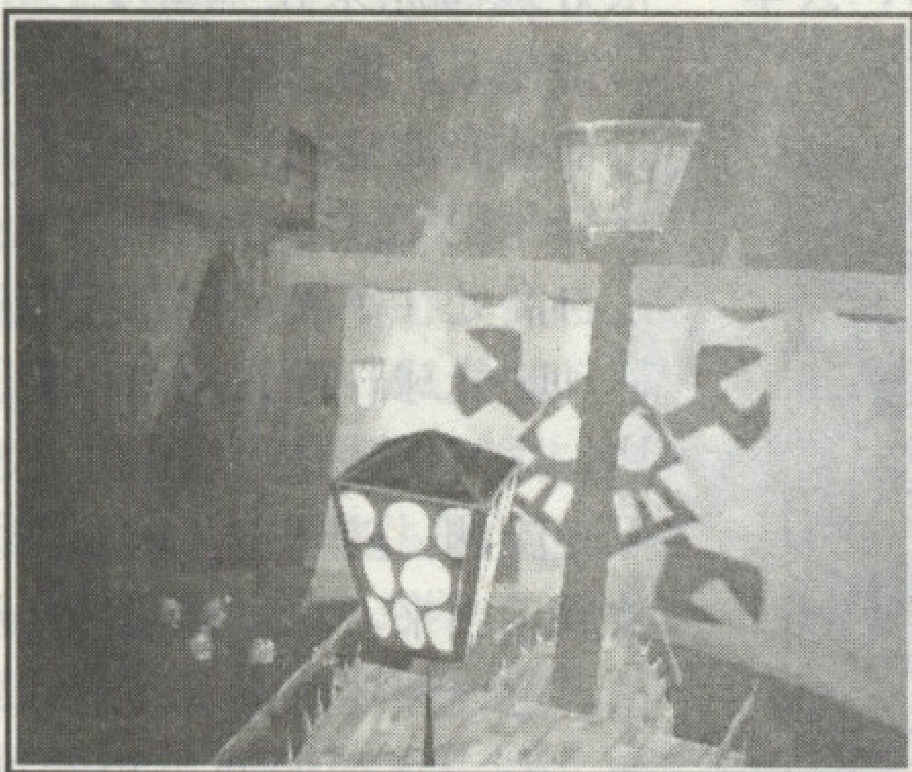


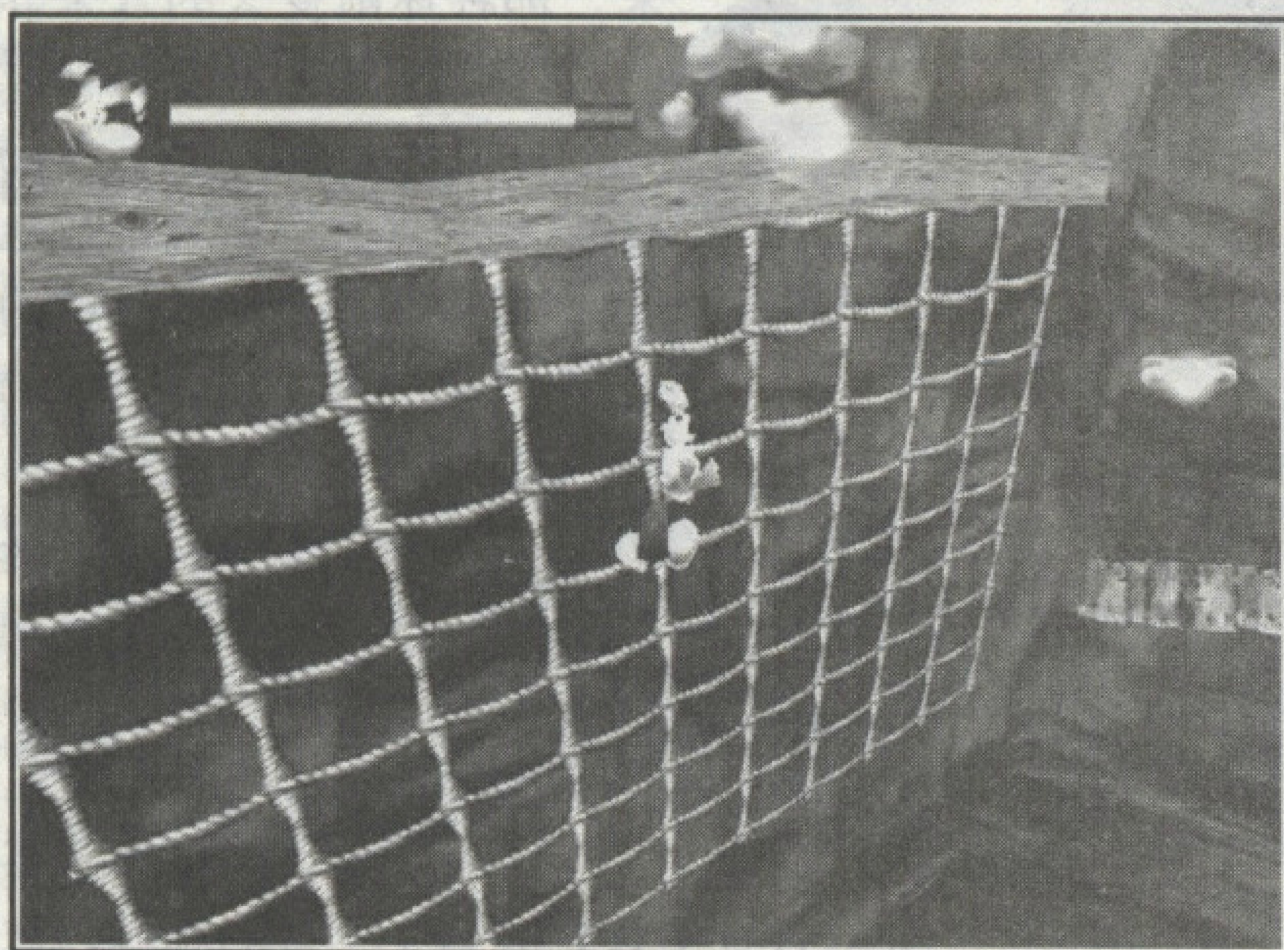
《雷曼Ⅱ》的故事和它的形象一样简单，无耻的海盗破坏了雷曼安静美丽的星球，目的是掳掠星球上所有居民，幕后是一个开办超级游乐园的黑暗计划。善良的居民被囚禁在一艘守备森严的海盗船上。雷曼也被海盗们抓住了，被关在一间黑暗的秘室中。然而，在朋友们的协助下雷曼成功地逃离了海盗船，并发誓要救出所有被海盗囚禁的伙伴们。故事就此展开，雷曼开始了对抗海盗兵团的战斗。

《雷曼Ⅱ》的游戏概念与《玛里奥64》非常相似，都是在一个开放的三维环境进行冒险，但是基本的冒险线路还是线性的。《雷曼Ⅱ》不但很好地将原来在《雷曼》中的各个元素移植到了《雷曼Ⅱ》的三维世界中，而且还充分利用了三维游戏独有的空间感。《雷曼Ⅱ》中许多场景的设计充分体现了这一点，比方说在第二大关中有一场景是自高处往下跳，要打开雷曼的直升机功能，慢慢移动吃光球，而且落在平台上还要与海盗机器人作战。这时镜头在雷曼的正上方，画面展示的是一片无底深渊，随着雷曼的下降，脚底的情况一点一点被展示出来，那种慢慢落入深渊的感觉真是令人回味。这当然要感谢《雷曼Ⅱ》中特殊设计的镜头系统。与大多数游戏采用的追尾视角不同，《雷曼Ⅱ》采用了一种更为自由的镜头处理方式，整个游戏中镜头不断根据当前关卡的需要进行着变换，时远时近，忽上忽下。象在雷曼往上攀爬时，镜头就移到了雷曼的下方。只见高处落下的木桶迎面而来，那种逐渐变大的效果非常刺激。有时镜头又会拉得很远，来展示整个场景的机关，比方说在电网机关就采用了这样的处理。那是根据不同的具体情况进行变化，而且，为了保持“雷曼”这一角色的丰富多彩，《雷曼Ⅱ》中将雷曼本身的各种本领延展到了三维的领域，这个四肢缺省的家伙在三维世界里依然活蹦乱跳，只



是本领更多了。《雷曼Ⅱ》游戏的乐趣就在于这小家伙会一大堆的动作本领，每次遇到障碍时，就要运用这些本领来合理克服难关。而《雷曼Ⅱ》中的关卡变化很大，总是不断有新的挑战来迎接你，有时需要滑水，就是雷曼在飞驰的水龙上拴了根绳子在水面上滑行，在速度飞快的情况下又要收集光球又要躲避障碍；有时又要用扔出的能量光球打在吊环上来荡秋千越过断崖；有时又要骑在点燃的木桶上飞在空中高速运行中躲避障碍。整个游戏中一共使用了超过10张的大地图。这些地图主要包括3个不同的世界，它们分别是4大神庙（古之庙、海之庙、风之庙和火之庙），雷曼星球和海盗世界(包括监狱、棱堡机器和海盗船)。在这3个世界中你又会碰到各种不同的环境，例如：原始的大森林、腐臭的沼泽、美丽的海湾、深蓝的海底、滚烫的火山、阴森的地下墓穴等等。而且你每到一个地方就会有一种新的感觉。再加上《雷曼Ⅱ》也有3个暗藏着的奖励版，整个游戏共有60个关卡需要英雄雷曼一一闯过。而《雷曼Ⅱ》就是让玩家控制雷曼运用各种动作技巧与本领来克服种种机关，越过种种障碍，最终击败邪恶的海盗军团，从而营救出所有的伙伴。





在《雷曼Ⅱ》中，由于运用即时三维演算的技术，因此这个游戏的光影效果相当出色。与大多数欧美三维游戏灰暗的色调不同，《雷曼Ⅱ》的色彩基调相当鲜艳，游戏中各种场景塑造得特别生动活泼，无论树林、小河，还是火山、海盗船，看上去虽然都有一种卡通味道，但却依然刻划得非常细致。而阳光、灯光等产生的光影变化更赋予了游戏几分真实和自然。最典型的就是在海底历险的场景，雷曼在那种海蓝色的半透明效果的水底潜泳，水中各种奇妙的生物，靠近水面时还不时透下几道阳光，再加上那些从雷曼嘴里不断吐出的气泡，那种美妙的感觉也许真的只有亲身经历才会发现原来是如此美妙。

《雷曼Ⅱ》在音乐和音效方面也毫不逊色，整个游戏从头到尾一共有75分钟的CD音质的音乐。就是单单欣赏这些音乐也可以使你有一种享受感。而且在玩游戏的时候，音乐随着场景的变化而产生的过渡衔接也非常好。游戏第一部分的音乐采用了夸张的管弦乐，而在陷入沼泽的部分加入了口琴与蓝调音乐的合奏。大胆的尝试使他们的作品变得更成熟。而所有人物的语言，快让你有些听不清楚，而且有些只是些刺耳的嗡嗡声和热闹的窃窃私语声，但却与各种角色相当吻合。

《雷曼Ⅱ》的出色表现有目共睹，随着身边《雷曼Ⅱ》的簇拥者逐渐增多，我越发感觉是金子就一定会发光的。而权威的电脑游戏网站Gamespot更是将少见的9.3高分送给了这个既好看又好玩的佳作，另一电脑游戏网站IGN也同样将当月最高分9.2分毫不吝惜地奖给了《雷曼Ⅱ》。

因此，最后我想说的是，不玩《雷曼Ⅱ》绝对是你的遗憾!

总评 94

制作	Ubi Soft	类型	动作
发行	Ubi Soft	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



近距离作战Ⅳ 战争升级

Close CombatⅣ: The Battle of the Bulge

北京 枫茗轩工作室

《近距离作战》系列的前三部在玩家中没掀起什么波澜，当我知道该系列竟然已经推出了第四代的时候，居然令我感到了一丝惊讶。制作者Atomic Games这次一反过去的不温不火，将游戏宣传得热火朝天，颇引人注目。

Atomic Games本来就是制作战争游戏起家的，慢慢自成一格，称为World@War系列游戏。与许多战略游戏背景纯属臆造不同，Atomic Games的战争游戏几乎都是以真实历史为蓝本，其中二战题材占了绝大部分。

《近距离作战》是一部纯战术模拟游戏，描写了诺曼底登陆后盟军一个小分队与德国人面对面的作战经历（其实从这个意义上来说，还不如把游戏名译为《短兵相接》更好一些）。游戏的有趣之处是玩家可以控制单独的战斗单位和车辆，把战术浓缩，所有复杂的计算、规则之类的东西全部被归纳到6个指令中，使得游戏过程比较简单。这显然不是玩家真正需要的，因为这样显得过于单纯而且限制过多，没有留给玩家自由发挥的余地，玩起来索然无味。为了弥补这些缺点，《近距离作战Ⅱ——远桥之争》（Close CombatⅡ: A Bridge Too Far）很快推出，游戏背景基于贻笑后世的花园战役，更加偏重战略模拟，同时开辟了多个作战区域，并补充了一些武器类型。同样不幸的是，这次似乎有些矫枉过正，操作难度增幅太大，使玩家感到一种挫折感和杂乱的印象。去年的《近距离作战Ⅲ——俄国前线》（Close CombatⅢ: The Russian Front）亮相后，弱化了战略模拟，让游戏风格重回战术方面，该游戏描述了很长一段时间的战事（整个俄国战役），并向其中多少加入了一些想象成份。Atomic Games显然对这些改动还不满意，他们继续利用《近距离作战》原有的引擎制作了一部结合该系列前3部游戏所有特色和优点的《近距离作战Ⅳ——战争升级》（Close CombatⅣ: The Battle of the Bulge）。

完全写实的背景

很多玩家不大喜欢《近距离作战》系列过于写实的故事背景，不过对于战争游戏迷、电影迷、二战狂热爱好者、军事史学家等人则妙不可言，他们对这段历史如数家珍的熟悉程度使之能够更好地融入游戏并产生共鸣。与此同时，多部深受好评的电影、上百部电视剧和文学作品、大量纸上游戏和一些电脑游戏（比如SSI的《最后奇袭》等）都在描写着这段历史。

1944年12月，由于德军开始向国内缓慢而稳固的撤退，使得盟军认为德国已经被彻底打败，自己胜券在握。盟军方面经过长期作战早已精疲力尽，所以决定利用这个机会暂停行动，在冬季到来时休整稳固阵地，进行人员调动。同时，盟军的补给线出了一些问题，更糟的是，采用了“麻痹战术”后，德国人得到了千载难逢的喘息机会，暗中重整部队，出其不意，于1944年12月16日突然发动反攻，以防卫薄弱的Ardennes森林和其他一些地方作为突破口，使得盟军阵地几乎被一分为二。

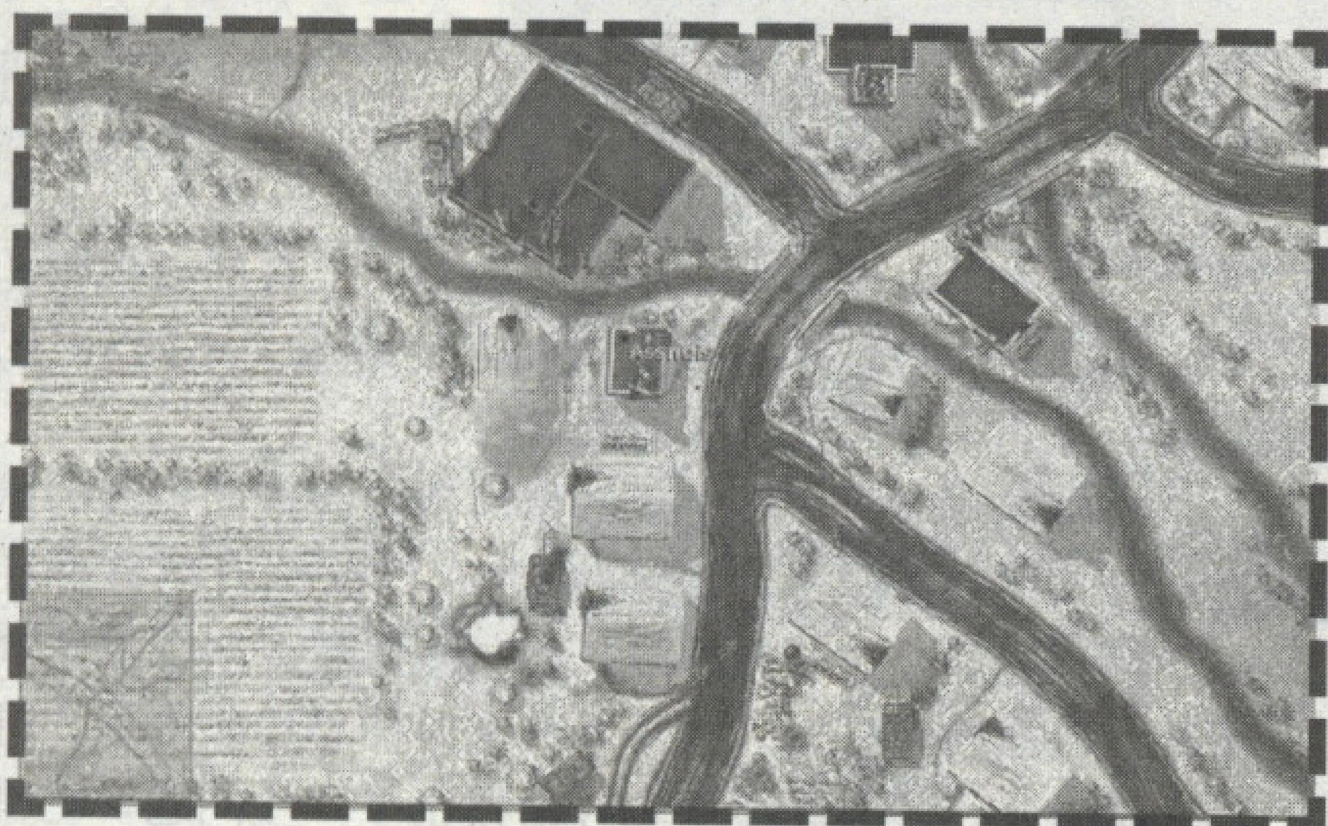
盟军的反抗极为顽强，德国人的如意算盘暂时落空，无法按照预定时间行动。这样，没有预先考虑好给养能维持多久的德军不得不面对现实，只好使进攻迟缓了下来。天气情况并不好，盟军还是逐渐发挥了空中优势，很快切断在盟军战线上活动的德军之间的相互联系，整体战局发生了重大变化，这种情况大概维持了月余，最后以盟军收复所有失地而告终。

《近距离作战Ⅳ——战争升级》描写了最危急的前两周德军与盟军之间攻防的场面，由于战略模拟成份的加入，该游戏会给玩家一种真正进入战斗的感觉，甚至有种跳入战壕应付单兵作战的味道。

游戏特色

《近距离作战》系列的本质一直是战术游戏，发展到四代也不例外，玩家需要指挥一小队士兵和一些车辆来完成任务，视角也一点没变，还是从正上方俯瞰，游戏中包含许多实时成份，而7个指令贯穿了游戏的整个战术部分。比较引人注意的是游戏很有“人情味”，其它RTS中那些只要鼠标一划便不知死活勇往直前的“敢死

队”式战斗单位在这里不会出现。当指令下达后，战斗单位、士气、经验、勇气等数值综合作用，决定了这条命令的效果，许多作战单位会迷路、有些会犯错



误，甚至因为怯懦而当逃兵等。这或许会使游戏玩起来不如《命令与征服》或《星际争霸》那样爽快，但却最大程度保证了真实度。

不过，该游戏的主要特色还在于大量战略成份的加入，这乍听起来与前面说的有点矛盾，但仔细考虑，或许只有这种办法才能完美地体现整个战局而不仅仅限于一城一地，充分刻划了在1944年12月16日的那一天德国人开始进攻时，盟军所有前线部队几乎全都与德军面对面接触的情况。其战略成份甚至还要浓于以战略闻名的《远桥之争》。比如为玩家提供了一幅居高临下的战略地图，以及移动、重新安排战斗单位或者选择攻击还是防御的能力。无论在待机还是战斗或撤退整编，都能掌握目前正在发生的情况。

画面音效

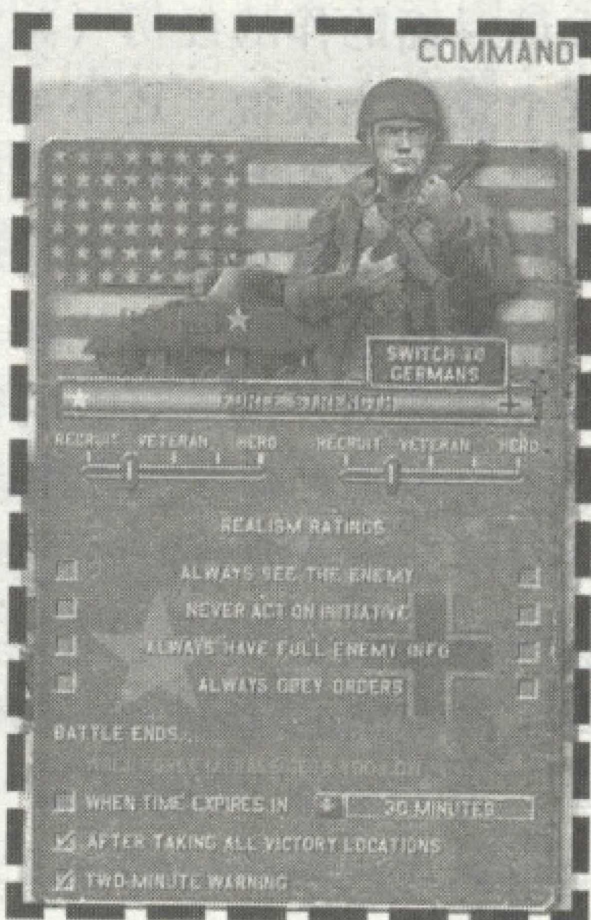
其实《近距离作战》系列的卖点并不在画面上，不过《近距离作战Ⅳ——战争升级》在这方面还是展示了与它先辈的一些不同之处，主要就是在真实性上大有进步，如果你是《近距离作战》系列的拥护者而又对游戏画面口味较高，该游戏的画面表现肯定能够坚定你选择它的决心。从细部来说，车辆的移动看起来更自然，同时增加了不少特效，如不同方式的爆炸、烟云效果等等，给二战迷身临其境的效果。笔者唯一觉得不大舒服的就是那种很别扭的俯瞰视角，不过，或许这才是“《近距离作战》特色”吧。



战场的真实性毋庸置疑，原因很简单，它们并不是美工师凭空画出来的，而是一丝不苟地基于卫星照片和其他原始地形研究成果制作而成，使游戏的权威性进一步增强。从音效方面来说，超过了其它多数战争游戏，关键体现在一个“杂”字上，在游戏过程中，脱离了以前枪声炮声轮胎声千篇一律的老套路，不同的武器声响绝不会相同——哪怕很细微的差别也能听出来，如子弹打在人身上或装甲上面的两种效果，火焰喷射器的火舌等等。3个不同的视窗可以轻松自如地调度人员、掌握局势，另外主界面还有战斗小组列表以及单独的战斗小组情况显示，一目了然。

战术初步

出于对前三代成功失败经验的总结以及更加写实的创作思想，制作者决心在炮兵和空中支援上面出些“彩头”——在三代之前你甚至根本没有炮火支援，到了《俄国前线》，某些关卡的开头才有了个“预炮击阶段”，但在整个游戏进程中也并不很重要，而在实际战争中，炮火和空中力量支援是举足轻重的，因此《近距离作战Ⅳ——战争升级》允许玩家自行呼叫炮火或空中支援，无疑，这样会使游戏的趣味性大大增强。除了一些单独战役和关卡，还提供了其它一些行动和战斗，所谓“行动”是一些规模较小的战役，发生在限定区域与时间内，主要作用是作为过场，联系关键战役。



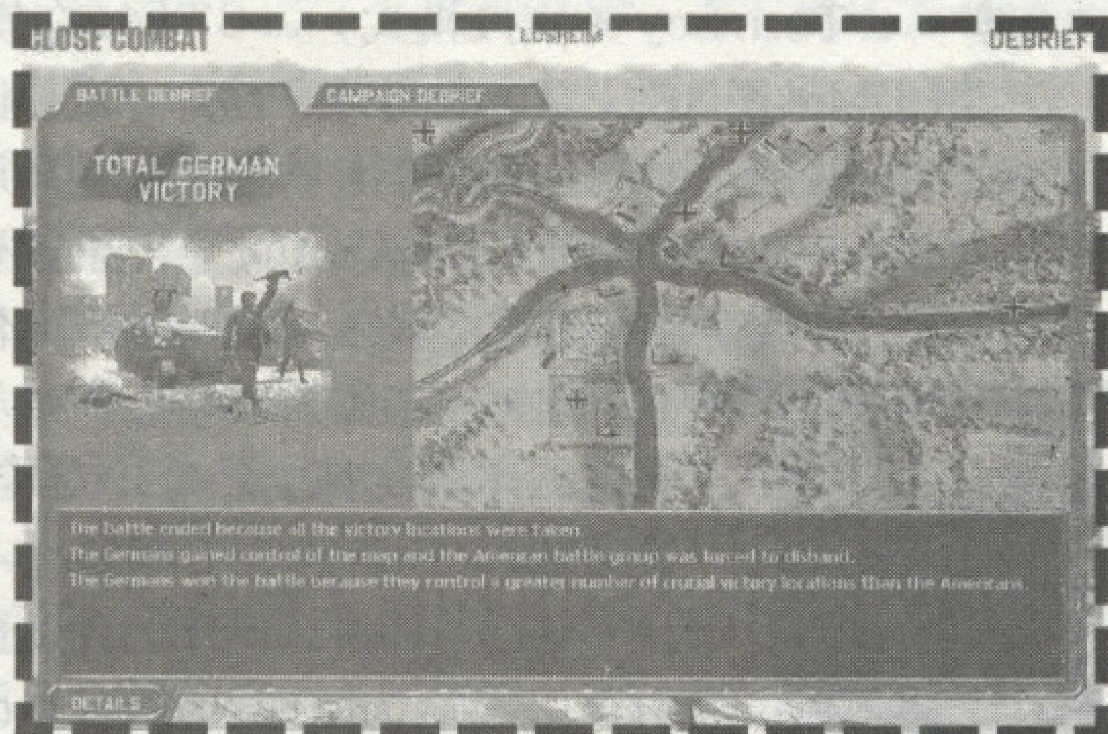
战役地图被分为许多区域或部分，战斗单位的编队能够从一个地方移动到另一个地方，这要依天气、地形、空中支援情况而定，战斗单位（特别是营团以上的编制）、地域的控制权、后方补给库等在地图上都以不同的图标来体现，而暗色区域则是目前无法到达或无法通行的。可以配合空中支援、炮火支援、补给支援等，在游戏界面上把战斗单位从一个区域拖曳到下一个。自然，各部分都需要一定的装备和燃料供应。唯一有点可惜的是一个地区在某一个时间段内只能有一个战斗单

位，这对习惯了“人海战术”的玩家不是很适应。

作为一名盟军指挥官，在战斗初期的首要（甚至是唯一）目标就是尽可能延缓敌人进攻，苦守以等待援军与补给到来。而在这种模式下一个据点一旦被包围，防守者很快就会弹尽粮绝。天气对行动的影响也很大，如果恶劣或变得比这更糟的话，那将意味着很难或者干脆得不到任何空中支援，日子恐怕就不大好过了。敌人一旦踏入友军地盘，战斗一触即发，具体情况将显示在战术地图上（每个区域都有相应的战术地图），在开始时，盟军不得不为延缓敌人进攻而苦苦支撑，德军实在太厉害了，尤其背后还有大量重型坦克和装甲部队撑腰，稍有不慎就将一败涂地。

总体战略与资源配备

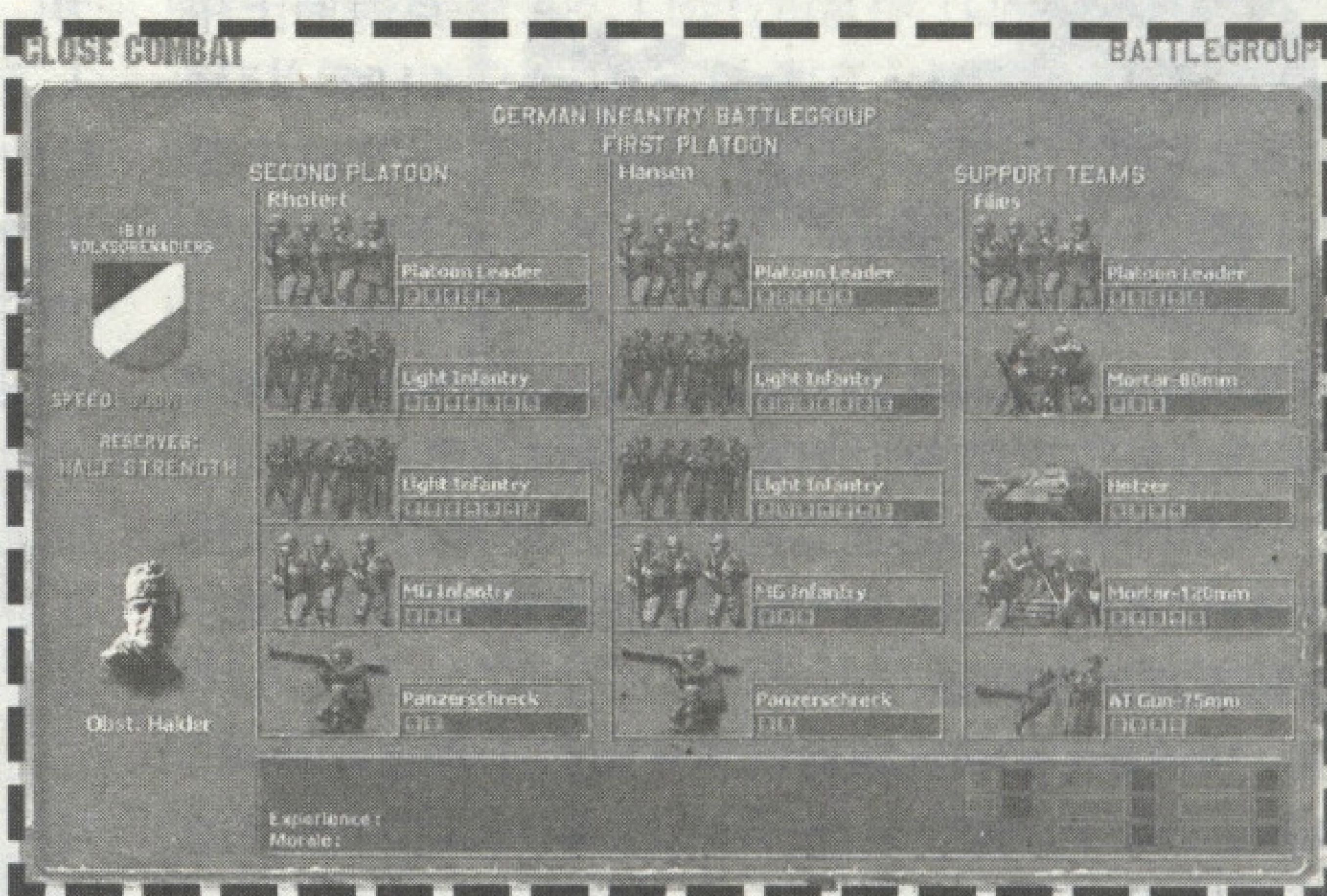
因为不能象其它RTS那样“造兵”，这样不得不小心谨慎地守护好手头仅有的一点点兵力资源，尽可能合理地重新安排战斗单位，选择适当时机呼叫空中或炮火



支援。如果必要，不妨进行战术退却或者向德国人的老巢进军，直捣黄龙。复杂的移动、战斗、呼叫隐藏兵力等操作在简单的界面上就能够完成，至于如何排兵布阵则要看各位“指挥官”自己的判断了。

无论哪一张地图，“胜利”的判定都十分简单，只要控制所有关键点并将敌人统统赶出地图区域就可以了。在全景地图上，有可能发生两条战线同时交火的情况。同样，也可以从地图的不同方向发起攻击，在一片区域战火平息后，马上投入另外的战斗。

游戏总共由4个战役构成：一个主要的和3个较小的，涵盖了这段历史不同的时段和区域。游戏提供了一个与前几作不尽相同的关卡编辑器，这个编辑器允许真正创建战役和行动、设置无法进入或通行地区、设置补给级别、时间流逝情况、天气状况以及更多。以前三部游戏提供的编辑器把玩家限制在固定地图上创建缺乏变化的关卡，现在终于能够轻松创建战役或行动了，唯一可惜的是仍然无法创建新的地图。即使这样也已在耐



玩性上强过了它的任一部前作。

多人游戏

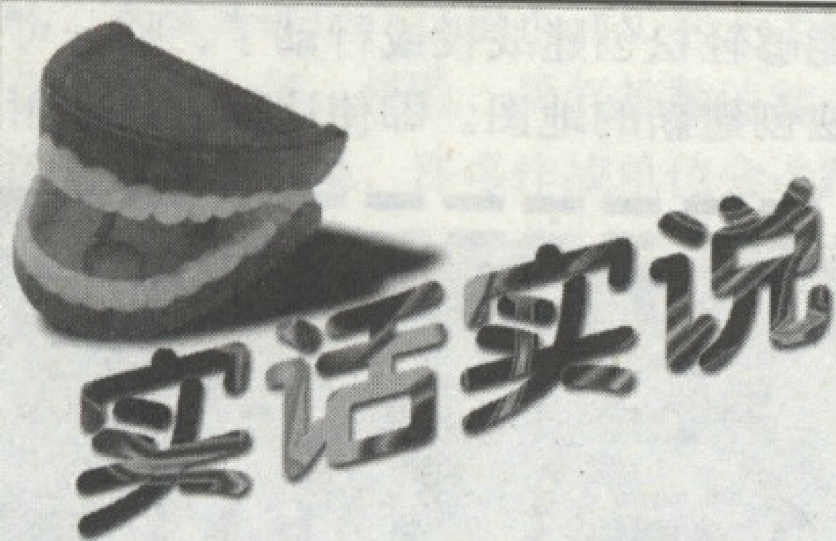
现在游戏能不支持多人联机吗？可多少有点限制——同一时间只允许两名玩家进行对战，本来吗，游戏是写实风格，肯定只能扮演盟军或德军其中一方，“多国大战”可能性不大。令人欣慰的是其支持的具体战斗方式还是比较多的，可以进行小型战斗、中等军事行动和大型战役，可以通过直接连接、MODEM和因特网相互挑战。

《近距离作战Ⅳ——战争升级》绝对是一部值得一玩的战略游戏，尽管它可能并不符合国内玩家的口味，不过，相比于某些纯属“鱼目混珠”的游戏，写实作风是这部游戏最吸引人的地方。或许你正在寻找一部以内涵打动人的游戏，那现在你找到了……

总评 85

制作	Atomic Games	类型	策略
发行	SSI	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



1999年4月25日北京时间上午11时，id推出了首个基于Mac机的QuakeIII：Arena的测试版。5月11日下午3时，PC版本终于推出了……

1999年7月17日北京时间下午3时35分，id推出QuakeIII:Arena Test 1.06版。这里出现一张新地图，全球玩家为之振奋……

1999年8月3日北京时间下午5时，id推出QuakeIII:Arena Test 1.08版。从此，id便进入了长达3个多月的闭门造车阶段……

1999年11月15日北京时间下午4时，id推出了QuakeIII：Arena正式产品之前的最后一个Demo……

1999年11月22日北京时间下午1时45分，id宣布了令全世界玩家和Quake迷们最振奋人心的消息——《QuakeIII:Arena》全部制作完毕……

1999年12月3日，《QuakeIII：Arena》（以下简称Q3A）首先在美国的几个大城市抢先上市。至此，全球所有的Quake迷们结束了历时1年之久的等待……

QUAKE III Arena

竞技场上的王者

（北京 李靖）关于Q3A，真的是有太多的地方可说，记得什么时候曾经看过一篇老外分析Q3A的文章，仅仅一张地图中的战术以及要点就达数万字，笔者今天并不是要做任何这样的讲解，我只想简单地和大家聊聊这个游戏。

id Software，这么一个自打成立后除了FPS（主视角射击）就没做过别的什么的游戏公司，除了是FPS游戏的创始者之外，目前确实当之无愧是这一大类游戏的领头羊，从《Wolf 3D》到《DOOM》，再到今天的Q3A，id为人们带来了一种新的游戏概念，它让人们知道游戏的根本是好玩、过瘾，它令我们体会到了最简单但却又最充分的人与人对抗之中的乐趣与魅力。在《Quake》、《QuakeII》之后，PC游戏逐渐进入了网络时代，对于FPS类的游戏而言，面临着一个残酷的现实——单机单人游戏是否真的有必要？有许多许多的Quake迷从来没有碰过单机的剧情模式，从游戏推出的那天起就一直沉浸于DM、DUEL、CTF等等网络对战模式之中，直到游戏推出下一代。《半条命》（Half-Life）和《虚幻》（Unreal）确实成功了，但到底是因为什么成功的，却几乎没有人能说得清。于是，在游戏业界资本雄厚和拥戴者无数的id做出了这个尝试，应运而生的作品便是今天大家看到的Q3A。

是的，Q3A就是这么个游戏，它支持的是多人游戏，没有任何的剧情模式，你要是想单机玩的话，只有去和Bot（由CPU模拟的机器人）们在地图里厮杀。游戏的正式版光盘里只带有30张风格各异的地图，地图风格分为哥特式、高科技基地式和太空站式3种，共对应4种游戏模式——DM（死亡竞赛）、Team DM（组队式死亡竞赛）、Tourney（1对1模式）、CTF（夺旗模式），其中DM地图20张，Tourney地图6张，CTF地图4张，按照id的说法，他们会继续推出一些新的地图供玩家下载。同时，遍及全球的上千台Q3A的服务器会夜以继日为玩家们提供厮杀的场所。当然，这些服务器不都是id架的，正因为id有这个实力，有这么多的拥戴者，Q3A才会遍及全球。

可以这样讲，id为Q3A做出了有史以来最为美丽的嫁衣。id的首席程序员John Carmack无愧于《时代》周刊评选出的全球10大数字时代风云人物，他的名气并不在于他那一辆辆的法拉利跑车，他令人折服的是总能不断突破人们脑子里刚刚建立起来的3D虚拟世界的概念。从《Quake》起的整个Quake系列的3部（以后应该还有……）作品已经不能单单称之为一个游戏，它们还在不断展示着最前卫的电脑图形技术。每部作品的推出都是玩家升级硬件的噩梦，美其名曰：极大地推进电脑技术以及相关硬件产业的发展。记得在《Quake》推出时，个人电脑上还没有支持硬件OpenGL渲染的显示卡……可以说，id在图形上是超前的，

Carmack做到了让全球的3D游戏引擎唯我独尊的境界，Q3A亦不例外，它打破了“多边形即时构造场景永远不会摆脱棱角”的谬论，成功地在游戏引擎中引入了“贝塞尔曲面”和“32位真彩色多通道材质渲染”的感念，使以前只有通过图形工作站才能构造出的效果被即时展



现了在玩家的面前。宛如真实景物般的圆拱门、镜面、墙壁、地板、天空、火焰和烟雾，看看那场景中蠕动的巨大血管，再看看高科技基地中那四处奔流的电波和那泛着真实金属光泽的墙壁，你才会恍然大悟《古墓丽影》的3D程序员其实只是些搬运工……那么在这块描龙绣凤的红盖头下面，是否真有一位举世无双的美人呢？

在Q3A推出之前，Demo版中的Q3Test2地图（现在的Q3DM17）便已声名狼籍，因为它存在平衡性问题。那么正式版中的地图是否经得起千锤百炼呢？回答是“NO!”。很明显，自从罗梅罗离开id后，Quake系列的地图质量就始终在走下坡路，Q3A图形效果固然绝对一流，但光盘中的这30张地图并非张张都是杰作。有些地图仍然会出现Q3DM17中那样一旦一方控制住了局面，对手就很难翻身的现象。但id自有其说，他们认为Q3A主要是强调的还是简单、刺激、快节奏的多人DM，这是他们设计游戏的初衷。确实，这是无可辩驳的，但显然在正式版的光盘中，地图确实是少了一些，尤其是CTF模式。并且对于一些高手而言，Q3A的地图没能使他们足够满意。



最后，非常值得一提的便是首次出现在Quake系列中的id官方制作的Bot。游戏中共有31中不同的人物造型，81种造型皮肤。id把他（她、它）们分为了7层。在单机模式中，你可以象攻关一样，一层层的击败镇守关卡的Bot们。较比以往出现的Bot程序，Q3A中Bot的AI可以说是有史以来最高的。每种不同的Bot都会有不同的偏好和技术，有的喜欢用霰弹枪，有的喜欢用RailGun，而有的就琢磨着去吃了BFG和雷神（Quad Damage）来收拾你，就象在服务器上和真人打一样，什么人都有。id赋予了Bot们超乎想象的“生命力”和“智能”，他们会按照模糊逻辑判断最佳行动路线，他们会使用各种武器，他们甚至能象高手一样判断你的方位然后在半路堵你……Bot的难度共分为5级，最难的“噩梦”级难度真正达到了噩梦的程度，它会让你知道“你再准还是没有电脑准”的道理。最妙的是，Q3A里的Bot还可以听懂你的话，和你一起玩Team DM和CTF。你不但可以领导他们，还可以用简单的话语让他们协助你进攻或帮你镇守基地等等……总之，Q3A中的Bot是FPS游戏中的一次创举，在深蓝击败卡斯帕洛夫之后的未来，也许玩家们有一天真的会打不过Bot了。

不知不觉，已经说了不少东西。在文章的末尾我想写下这样一段话：在游戏业界越来越缺乏灵感和高质量作品的今天，id这样的小公司依然保持了他们的本色，Q3A仍然是值得玩家们苦苦等待的极品游戏。我不想说什么“世界末日不要紧，不玩xx游戏真是太



遗憾了”这样的纯枪手语言，我只是想说，因为我们喜欢Quake，所以才等待它，我们等待它，是因为期盼它的好，我们觉得它出色，才会希望它更加出色！

★ ★ ★

（北京 枫茗轩工作室） 玩罢Q3A，不知众位玩家作何感想。有的人可能被其“没有人性”的硬件要求给挡在门外而骂声不绝，也有的人可能早已被游戏精彩的画面迷花了眼睛，嘴里只会说“好”了。不过从我来说，我倒是想尽可能客观地从某个角度来评价一下这部游戏。

首先就来谈谈它的画面吧，Q3A使用的是Trinity引擎，支持24位的材质贴图，并且游戏还采用了一种

所谓动态影子（Dynamic Shadow，就是物体影子会随着观察角度不同而改变）的技术。由于Trinity引擎的强大功力使得游戏的动态效果极为惊人（同时也把游戏变成了吃硬件的魔王），所以Q3A再一次成了众显卡生产商"华山论剑"的竞技场，在Q3A中的显示帧数几乎就成了一块显卡是否能用的标尺，其重要程度丝毫不亚于"3D Mark 2000"和"3D Winbench 99"。这的确是不争的事实，游戏引擎做得好，所以想知道显卡的好坏不用再去听无聊的广告了，只要一玩Q3A便可看出高下。但是这对于我们一般的玩家来说却是一个灾难，因为它太吃硬件了。当我用PⅢ 450、128MB内存、TNT2运行某些关的地图，将分辨率设到800×600且将所有特效开到最高时，便已经能感到游戏在跳帧了。不过据说这部游戏竟然能支持到2xxx×1xxx的分辨率，真不知道这样令人发指的分辨率到底是为哪种显示器和显卡准备的，也可能是游戏主创人员突发奇想，打算提高一下显卡的发展速



度，所以做出这样一个让显卡生产商和一般玩家都无法在10年内赶上的配置，来激励大家努力把硬件水平搞上去。

当然画面只是一方面了，游戏在操控和武器设定上真是比《QuakeⅡ》提高了许多。就拿武器来说吧，其给我的第一感觉就是"花哨"了。不过在你用过几次之后，便会感到它的操控是非常实用的。先是武器切换的时间变得更短（介于一代和二代之间，听说是6帧），所以你可以很快地将武器从第一种切换到最后一种。还有就是武器的种类构造得十分合理，任何一个玩家都不可能只依赖武器去战胜对手。此外，游戏所支持的对战模式也比以前要丰富得多，看来玩家们这下可真的闲不住了。

我对Q3A的想法可能有些偏激，但却是自己的真实看法。

★ ★ ★

（编者的话）世纪末的游戏界开始沸腾了，在短短的几周内，不少早闻其名、不见其影的大作纷纷在圣诞旺季、千年情结的召唤下粉墨登场，其中最闪亮的无疑



就是这款号称"主视角射击游戏之王"的Q3A。一直以来，id不但是3D游戏的开创者，其游戏引擎还是整个游戏界最受欢迎的，无数游戏借用它强大的功能将一个个如梦幻般的游戏世界带到人们面前，而其至今仍无可匹敌的对战操作性让id从《德军总部》到《Quake》系列一路遥遥领先。而从去年底Q3A的各种各样的传闻、演示版、试玩版就已经开始漫天流传，到了它的正式测试版出现的时候，这种种的前奏曲已成为Q3A不可分割的一部分。一个游戏的测试版本就能引领无数国内玩家为之倾倒，可见Q3A的无穷魅力。而在正式版推出后，各类针对它的评论也是见仁见智。总之，这将是一个划时代的精品，它将主视角游戏的成就推向了巅峰……

总评 96

制作	id Software	类型	主视角射击
发行	Activision	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN9X

画面
音响
操作
剧情
娱乐



1999年12月21日 金山公司在北京新世纪饭店举行“世纪盛典”

红色正版风暴

第一百万套产品下线

国家图书馆
把第一百万套
金山快译2000
金山词霸2000
做为首套国产明星软件
收藏

为何这两款软件有如此殊荣?

从产品上市以来，《电脑报》、《中国计算机报》、《计算机世界》、《每周电脑报》等专业媒体都进行了专业评测并强力推荐，在其中让我们看看《计算机世界》1999年11月8日的评价:

“总的来说，尽管还算不上完美之作，一些小的遗憾也绝对掩不了《金山词霸2000》和《金山快译2000》的耀眼光芒。从金山公司的努力看到，《金山词霸2000》和《金山快译2000》的问世，将会进一步突破英文环境带来的电脑应用障碍，为中国电脑用户打开应用之门。同时，从这两款产品中无论是修改也好，创新也好，都可以看到金山公司在技术进步的同时不是简单地把技术当作核心，而是将用户的需求放到了首要位置。多从用户的角度出发，服务于用户，这显然构成了一个软件公司能够快速成长并在短期取得成功的重要因素。”

KINGSOFT 金山公司
北京：北京市海淀区知春路76号翠宫饭店写字楼七层 (100086) 电话：(010)62524868 传真：(010)62638287
珠海：珠海市吉大莲花山金山电脑大厦 (519015) 电话：(0756)3335688 传真：(0756)3335268
HTTP://CIBA.KINGSOFT.NET HTTP://WWW.JOYO.COM 信箱：北京市9605信箱
欢迎邮购 邮资免费 订货热线：010-62638312 E-mail:support@wps2000.com

北京金牌分销商名单:
北京晶合顺达计算机有限责任公司 010-82634105 北京连邦软件有限公司连邦软件销售连锁组织 010-62525338 北京万众合力科技有限责任公司 010-62510131 北京珠穆朗玛电子商务网络服务有限公司 010-86243008 北京春城书社 010-64447182

全国金牌代理商名单:
石家庄连邦 0311-6978123 天津津科连邦 022-27387820 杭州连邦 0571-8853577 杭州南北 0571-8073048 合肥连邦 0551-2822963 南京连邦 025-3364289 上海茂立 021-63226198 上海书城 021-63216760 长沙德智 0731-4458868 长沙连邦 0731-4457950 广州大众 020-83790899 广州黑马 020-87518008 广州金碟 020-87569092 广州连邦 020-87572481 广州南软 020-87532791 广州思富特 020-87509952 深圳连邦 0755-3220641 深圳书城 0755-2073267 武汉连邦 027-87889385 武汉赛乐氏 027-87877246 成都连邦 028-5215799 昆明黑马 0871-5118590 陕西辉煌 029-7801033 郑州连邦 0371-5964014 重庆电脑报 023-63620624 上海连邦 021-63744476 福州连邦 0591-7811693 武汉天问 027-87874577

北京金牌零售商名单:
西单图书大厦 010-66067733-13022 联想科技商城 010-62560379 王府井外文书店 010-65126916 北京赛乐氏当代商城店 010-62629176 金山顶尖硅谷电脑城店 010-86243048-231 北京连邦中心店 010-62629173 北京连邦新一分专卖店 010-62620375 北京连邦颐宾楼专卖店 010-62520540 北京连邦百脑汇专卖店 010-65995834 北京连邦魏公村专卖店 010-62180037 北京连邦硅谷专卖店 010-82626302 北京连邦百货大楼专卖店 010-64218800呼666 北京连邦科苑专卖店 010-68521235

魔法门英雄无敌 III：末日神剑（下）

HEROES III: ARMAGEDDON'S

晶合实验室：凡人

第五章 与火共舞

Playing With Fire

火巫女Adrienne发现有亡灵巫师在实施将村民变成不死生物以组建庞大亡灵军团的计划，为了拯救这片土地，彻底消灭这些邪恶不死生物成为Adrienne的最终目标。

任务一：边陲城镇（Farming Towns）

战前选择：寂静龙眼之戒、魔力护符、安静龙眼之戒

任务简报：Adrienne一直在Steadwick向牧师学习火系魔法，现在她学有所成，成了一名出色的火巫女。出于对家乡怀念的她，重返Tatalian，但当她踏上这块故乡的土地时却发现这里已被亡灵所控制。尽管一直以来Tatalian的民众因为对火系魔法抱有偏见而不接受火巫师，但这依旧不能阻止Adrienne运用强大的魔法去消灭不死生物。本关任务就是要击败所有敌人，同时Adrienne不能战败。

战术指导：我方英雄Adrienne从地图右下角出现，向左上方走不远就可以看到一座人类城堡。事实上整个版图从中间一分为二，左边是有4座驯兽师城



堡的沼泽，右边是4座人类城堡所在地，整个地图上到处都是亡灵生物。地图的右上角有一座监狱，里面有一个11级的英雄。敌人的主城在地图左上角，在它上面有一片区域可以通过图左边中间偏下处的传送门进入，在那里通过蓝色哨塔（蓝色帐篷在我方城堡上方）之后，可以得到地火之剑和诅咒之盾。地图中央偏左沼泽地里有一先知茅屋，在交出20块木／铁、10个其它矿、5000元钱后能学到“连环闪电”魔法。英雄攻击力到10以后可以在地图下方中间的先知处学得两级战术。本关英雄只能升到12级，Adrienne与最强的另外3名英雄将被带到下一关。

任务二：追击亡灵军团（March of the Undead）

战前选择：20名狼头怪首领、10名蜥蜴战士、5只蜻蜓

任务简报：在肃清了埃拉西亚和Tatalian边境的亡灵生物后，Adrienne继续向Tatalian纵深处挺进，尽管今后的战斗将越来越激烈，但这丝毫不会使Adrienne的决心动摇。本关任务是要在6个月内占领所有野外招兵设施，同时Adrienne不能战败。

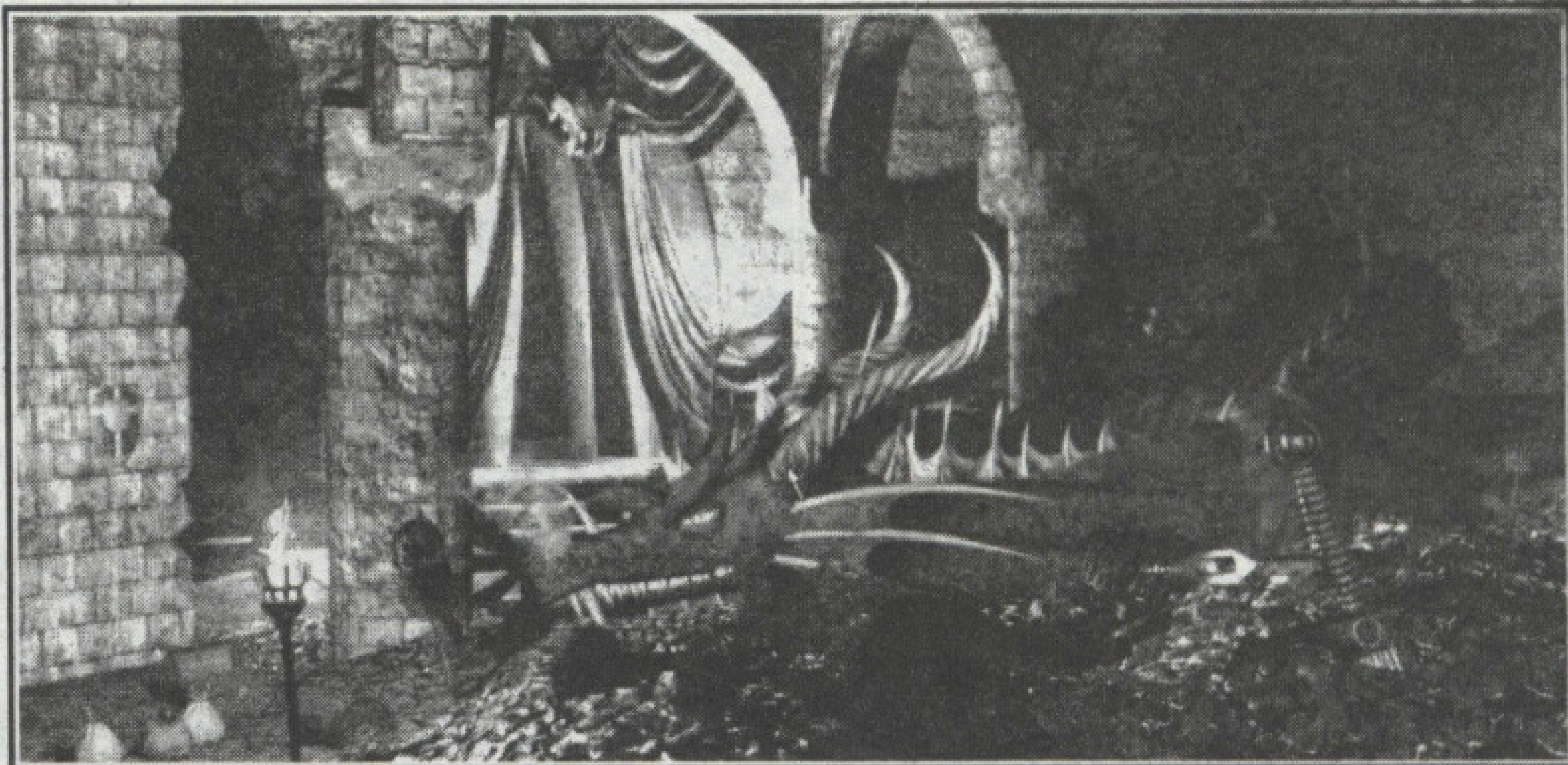
战术指导：我方英雄出现在地图左下角，大陆上许多驯兽师族的生物都会加入我方。沿着道路向右不远处有一要塞，攻占后继续向上占领一座驯兽师城堡，此后一路向右还有两座驯兽师城堡。在先知小屋中有击败火元素和水元素生物的任务，完成后可以分别得到学会一高级火系魔法和得到勇猛徽章的奖励。将勇猛徽章交给一位预言家可学到反击魔法。沿着河岸向左上方走，共有敌人的4座城堡，此外敌人在右侧的中下部还有两座城堡。完成预言家杀掉30个水元素生物的任务可以得到1000名狼头怪。用50个水晶在中央偏右的先知处换得望远镜，再到其左下方不远处的先知处学得祈祷魔法。本关英雄只能升到32级，Adrienne与最强的另外5名英雄将被带到下一关。由于本关地图很大而且还有地下世界，野外招兵建筑又多得让人眼花缭乱，因此通关的最大问题不是

消灭敌人，而是千万不要漏下一处招兵建筑。

任务三：塔塔利亚的燃烧(Burning of Tatalian)

战前选择：30名蜥蜴人、10只蛇虫、5只蛇怪。

任务简报：Adrienne在浓烟的指引下逼近了亡灵族的主城，哈特领主为了组建强大的亡灵军团已经使大批无辜的生灵葬身在火海之中，那股浓烟就是罪恶的证明，现在是结束这一切的时候了。本关任务就是击败包括哈特领主在内的所有敌人，同时Adrienne不能战败。



战术指导：本关开始时我方6名上一关带来的英雄出现在6座驯兽师城堡前，Adrienne和她的城堡位于地图右下角。由于本关是该章的完结篇，所以无论地图大小还是复杂程度以及敌人数量都有令人目眩的感觉。大陆的南方由吸血伯爵统治着，而通过最底部哨塔的条件就是要杀掉他们。在地图右上部Thanel Fall城堡的左上方有一先知小屋，可以用资源和金币换得地火之剑，将它交给地图中部灯塔和船厂中间的先知可得到火系魔法书。在地图上中部杀掉亡灵骑士Qeuary后，可以到附近的先知那里学会飞行术。通过地图最左侧中间小岛上的传送门可以到达地下一区域，那里的好东东着实不少。本关地面上共有7座亡灵城堡，16座驯兽师城堡，地下共有2座亡灵城堡和4座驯兽师城堡，地图上的大量野外本族部队都会无条件加入。



第六章　有勇无谋

Foolhardy Waywardness

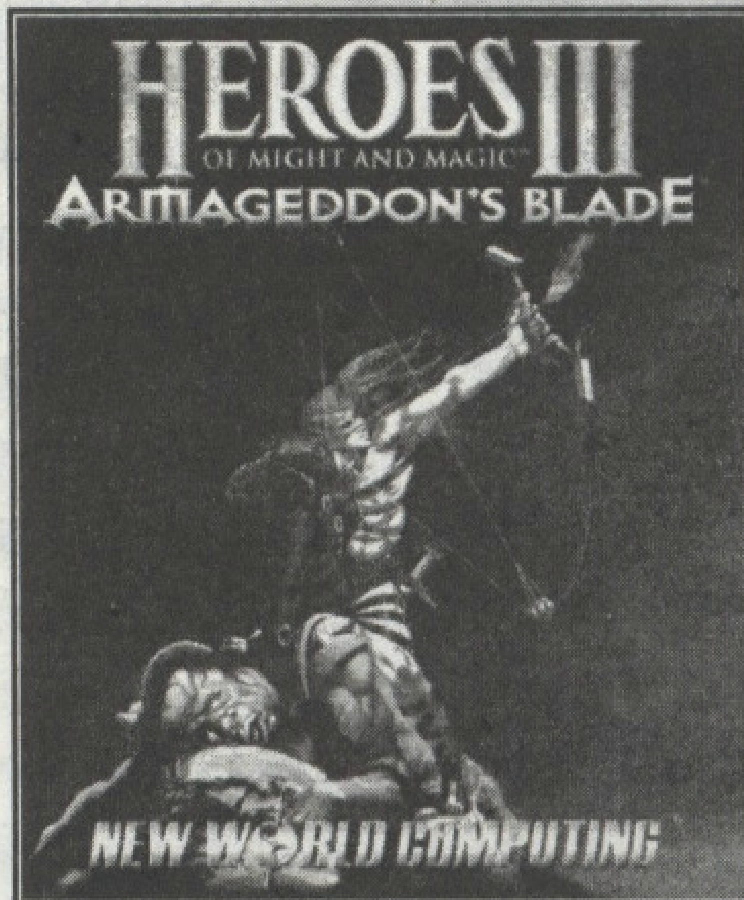
我们将跟随胸怀大志的炼金术士克里斯蒂安开始他的历险，在这当中我们会发现他是如何坚持不懈地为自己的目标而奋斗的。

任务一：迷失在海上(Lost at Sea)

战前选择：6名野人、攻击力+3、基础智慧

任务简报：克里斯蒂安的船只在海上遇到了风暴，他们漂泊到了一座小岛上，岛上的土著居民看起来还算友善，他们答应如果克里斯蒂安能帮他们建起首都，那么他们将帮助他们离开这里。本关任务就是要把东南半岛上的城堡建成首都，同时克里斯蒂安不能战败。

战术指导：本关我方英雄克里斯蒂安和城堡出现在小岛的右下角。在陆地和海上可捡到大量宝物，将这些宝物交给先知会得到奖励。中央的路上可捡到狮纹金盾。在城堡的正上方有一哨塔，我方英雄等级达到7就可以通过，在哨塔后面的监狱中可救出一位英雄。在前面还有一座哨塔要19个硫磺才能通过。在地图右下方还有一哨塔，通过的条件是要有无尽矿车（可以通过上方中间的传送门到左上角捡到），哨塔后有卖全地图的地方。右下角有一潘多拉魔盒千万不要打开，否则哭都没处哭。本关很多宝物被山石挡住了，不容易看见，要多用察看地图功能（按V健）。本关有许多先知茅屋，其中要求龙翼披风、链锤、奇迹胸甲、骨甲、骷髅金盔、死亡之盾的任务完成后，能够加某项能力2或3点，不可错过。本关英雄只能升到8级，克里斯蒂安将被带到下一关。



任务二：终止交易(Their End of the Bargain)

战前选择：8名弓箭手、法力+2、祝福魔法



任务简报：由于可恶的南方土著人背信弃义，不实现向克里斯蒂安允诺的誓言，因此克里斯蒂安决定帮助曾经为敌的北方领主打败他们。

战术指导：本关地图与上一关完全一样，只不过我方英雄出现在地图中部，蓝色是我方的同盟。红色的敌人有3座城堡。地图上有许多宝物，完成右边中间先知的任务后攻击力加2，地图左上角还有两个先知，左边的防御力加3，右边的知识加7。本关英雄只能升到16级，克里斯蒂安将被带到下一关。

任务三：*海盗岛*（Here There Be Pirates）

战前选择：9只大鹏、加1点攻击力和1点防御力、5421金币

任务简报：在北方领主的帮助下克里斯蒂安终于起航离开这里了，但由于没有导航系统而漂流到了一



海盗聚集的岛屿上，出于无奈克里斯蒂安暂时开始了海盗生涯，但他已悄悄地发出了求救信号，希望凯瑟琳的部队可以将他解救出去。本关任务是要击败所有敌人，同时克里斯蒂安不能战败。

战术指导：本关共有4座岛屿，我方英雄和主城出现在左上方岛屿的左上角。在正下方的岛屿上有一女巫城堡和一野蛮人城堡，右上方的岛屿有一人类城堡，右下方的岛屿有一女巫城堡和两座野蛮人城堡。开始时身边的4队小恶鬼会无条件加入。附近有两个先知茅屋，当英雄等级到达24级后，就能在其中一个先知处得到5个泰坦。另外一个先知则需要所有的“军团之物”，搜集齐之后就能换到12个泰坦。在右上角海上可以买到海图。地下世界左边的哨塔需要有禁止魔球方能通过（在地下的右下角），后面能拿到几件极好的宝物。本关英雄只能升到24级，克里斯蒂安将被带到下一关。

任务四：*心急如焚的等待*（Hurry Up and Wait）

战前选择：祈祷魔法、2名天使、军团之腰

任务简报：凯瑟琳的部队将要来此歼灭海盗，这一次可怜的克里斯蒂安终于看到了真正的希望。但在凯瑟琳的部队到来之前，他必须坚守4个月的时间。

战术指导：整个版图共分为5块，我方一开始有一人类城堡和一野蛮人城堡。本关取胜的关键在于抢占中央大陆的另一座人类城堡，不过由于它有两座哨塔守卫，因此要先拜访土黄色帐篷，然后收集速度披风和死亡之剑，而后就可以通过哨塔，兵不血刃地进入城堡了。这可是已经建造完全，并可招募终极兵种的城堡，爽！我方所在的大岛上左下角有制图师，中央偏下处有涉水之靴。大岛的右下方有3个潘多拉魔盒，右边一个打开后能得到许多矿，还有十几万点经验值。下方任务哨塔后的城堡里几乎已建好了所有的建筑，包括骑士雕像。地图下方中间能买到海图，附近有漩涡。在地图右边中间的小岛上有泰坦之剑。在右上的岛上捡到地火之剑后，在主城左边的先知处能换得5点攻击力。在左上的岛上可以捡到演讲家之帽，另外还能捡到天使之翼，到左边的先知处能换得11点法力。

总评 94

制作	NWC	类型	策略
发行	3DO	语言	英文
载体	CD×1	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



银色幻想

晶合实验室 叮当

轻轻的，我来到了这个银色的幻想世界；轻轻的，我听这里的年史记录者给我讲述一个遥远的故事……

在那个被称作“生命之轮”的地方，邪恶的巫师——白银统治着一切，就像童话故事中的“蓝胡子”一样，他是一个古怪的人，冷血而且邪恶。然而，这样的人往往也会有一个妻子，一个善良可爱的妻子。一个痛苦的既无法改变丈夫的做法，也没有办法改变自己生活的妻子。终于有一天，她决定不惜一切地离开白银，这个邪恶的人。她选择了向纳米西斯寻求帮助——这个她丈夫的强大的敌人，一个善良的好人。他们，相爱了。可是，白银也发现了。于是，在那样的一个时刻，白银用他枯干的手，慢慢的，残忍的掐死了他的妻子。

纳米西斯很伤心，他决定报复，并拯救这个世界；白银，实在是太邪恶了。这时，一个叫卢本的著名画家决定帮助纳米西斯，他开了一个画展，里面都是描绘白银生平的油画。白银来了，带着他的儿子和女儿。卢本的每一幅画都激怒了白银，然后，就在最后一幅画里，跳出来的是纳米西斯！然而，纳米西斯还是失败了。邪恶继续在这个世界蔓延着，并且不断地向着和平快乐的地方扩展……

是的，就是那一天，不详的帆船带来了黑暗骑士富奇——白银的儿子，以及这个世界的统治者——白银的命令：白银将带走所有的年轻女子，因为他要选妃。爸爸妈妈扯着他们女儿的手，年轻的夫妇抱在了一起，广场上哭声一片，凄云惨雾。“公爵”挺身而出，据理相争，可是，没有人有力量阻止富奇……

那是一个与和平时没有什么差别的早上……

我看到了我亲爱的小妻子詹尼芙在屋子里忙碌着，甜甜的笑容挂在她可爱的小脸上，轻柔的声音让我真的就想这么痴痴的坐在她身边，看着她笑。詹尼芙脸上飞出了两朵红云，“去啦！去楼上你的箱子里拿剑和盾牌啦！快点，别让祖父久等。”我望着她涨红的小脸，偷了一个香，就赶紧跑出房间，留下甜蜜着的她坐在那里吃吃的傻笑！

祖父真的是个通情达理的老人，从记事起，就一直是祖父在我身边，把我养大；有时候，我望着祖父略显苍老的面容，真的不知道如果有一天岁月老去，我必须失去他时该如何面对……幸好，还有詹尼芙陪我。

“小子，想什么呢？也是新婚3个月了哦，呵呵，练习吧！”祖父爽朗的笑声打断了我的沉思。是啊，练习吧。从我是个少年开始，祖父就一直在各个方面培养我——剑术以及做人。尤其是最近，他的要求严格多了，似乎也有些焦躁，我不知道是不是他听到了什么传言，还是有什么其他原因。算了，到时候祖父自然会告诉我的，就像我父母的事情，不说总有他的原因吧。练剑！

突然，附近森林里的动物带来了一阵喧闹。紧跟着，一群士兵簇拥着一个骑士模样的人来到了我们跟前。是的，我不愿意承认他是一个骑士，因为他已经臭名远扬。就是他，富奇，白银的儿子，也是白银的走狗！莫非他来到这里是为了我的妻子詹尼芙？天啊，她刚才说要到溪边去！我冲了过去，但已经晚了，他们居然无耻地利用我妻子的声明来要挟我！而詹尼芙的眼泪，和她凄惨的话语——“戴维，我爱你”，怎么还能让我保持理智？我持剑冲了过去……（这里的富奇杀不死，杀死就没故事了）富奇阴笑一声，留下一些士兵阻挡我，自己扬长而去。在他的言谈话语间，似乎祖父和他以及白银都曾相识，怎么会这样呢？祖父怎么会认识这样卑鄙下流的人？莫非我们家和他们有仇？我已经顾不得思考和询问，三下五除二把敌人干掉，直向富奇离开的方向追去。但是，仍然晚了，帆船已是一个影子。在荡漾的海水中，我似乎看见了詹尼芙洒落的泪滴……我会救你出来的，一定会。

我呆呆地伫立在港口，突然注意到附近有一对老夫妇同样在遥望，同样悲伤。他们告诉我，他们的唯一的女儿也被抓走了。那苍老的泪眼里写满了凄苦，“去吧，孩子，去‘庇护所’吧，村民们已经集结在那里了，等着和白银抗争呢！去吧，孩子，去把你的妻子和我们的孩子都救回来”。

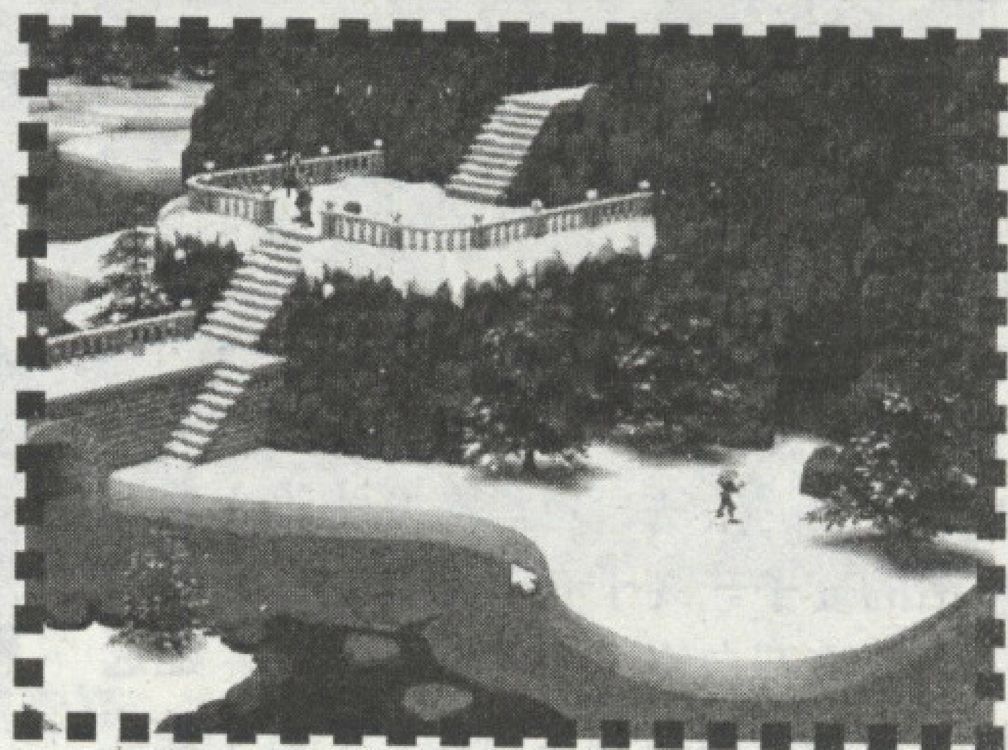
于是，我去了。在港口的小巷里和年史记录者说完话后，回到刚才经过的城门，杀出一条血路。七八个士兵在我的愤怒面前根本不堪一击，我只是想快些和别人会合，一起去向白银挑战！在这个兵营里有个胖商人，我向他买了一些苹果。祖父吃着苹果跟我说：“庇护所”是古老的民族修建的地方，传说它的大门可以把一切邪恶避于门外。所以，在大门前，我真的惶恐了，我的心里充满了复仇，是不是还可以算作心灵纯净呢？犹豫之间，追兵赶了上来，我一看寡不敌众（这里的追兵杀不光），只好一咬牙、一跺脚，硬着头皮冲了过去……还好，我完整无损，没有一点问题，而随之追来的敌人，则是悲惨的粉身碎骨了，看得我都有些心惊。

我们向上走，来到一片灌木丛中，碰见公爵和他的同志们。公爵——叛军的领导者，带领我们来到了他们的营地。他告诉我，如果想要查出富奇的船开向什么地方，就必须借助附近格诺大图书馆里面的巨大望远镜。不过，那



里已经荒废了很久，听说是鬼怪肆虐的地方。我听着，笑着，也和营地的人们打着招呼。在营地的左边，有两个人正在练剑，他们都是很和善的人，一见面就马上开始教我这种特技——死亡之网（学会后需要装备才可使用），真的让我很感动。拾起地上的火把，告别了这些亲切友好的人，和祖父一起，再次向那个黑暗的山洞前进。

点燃火把后摸索着进入洞穴，来到格诺的大图书馆门前。在图书馆门口，有两个红色的



小鬼叫嚣着，一见我们，便脚底抹油一溜烟地逃进大门报信去了。我们跟着冲进大门，立刻看见那个被一群小鬼围着戏弄的教授，于是赶忙冲过去帮他挡开了那些攻击。教授喘了口气说，望远镜就在楼梯右边的出口里，不过那里被魔法封住了，必须先向左拐，一直到图书馆顶楼去寻找魔鬼研究员——泰勒纳斯。在路上，我遇见了一个金色的小鬼，它不停地逃跑。我追踪而去，一路上干掉所有遇到的红色小鬼（其中站在书架上的小鬼要捡起地上的弹弓装备，远距离射击），所有的路几乎都是直线的，我就此长驱直入。最后那个金色的小鬼变成了一只巨大的妖怪，但是在我的一轮猛攻下很快就化成灰了。真遗憾啊，都没有施展特技的必要和机会。

在顶楼的大房间里，我终于找到了泰勒纳斯，他承认正是由于他的失误才造成了图书馆里的混乱。他说，地下锅炉由于魔鬼的入侵已经有一段时间停止运转了，要修好它才能重新驱动图书馆里巨大的望远镜。他给了我一个冰杖，告诉我说用这个对付泥土怪会有些作用，然后给我开了个传送门，送我回到图书馆的大厅入口。

是富奇！他居然出现在这里，真是冤家路窄！祖父冲了上去，却让我快走，而且，这是他的遗言……我最亲的祖父啊，在失去了詹尼芙后，我竟然再次、永远的失去了他！一刹那间，所有的曾经往事，所有的悲欢苦乐，全都在脑中闪过，却又留不下一丝痕迹。不，我无法相信，我的祖父，真的就这么舍我而去了？是真的？我还不曾，不曾让他过上幸福的晚年！在浑浑噩噩中，我随泰勒纳斯离开了这

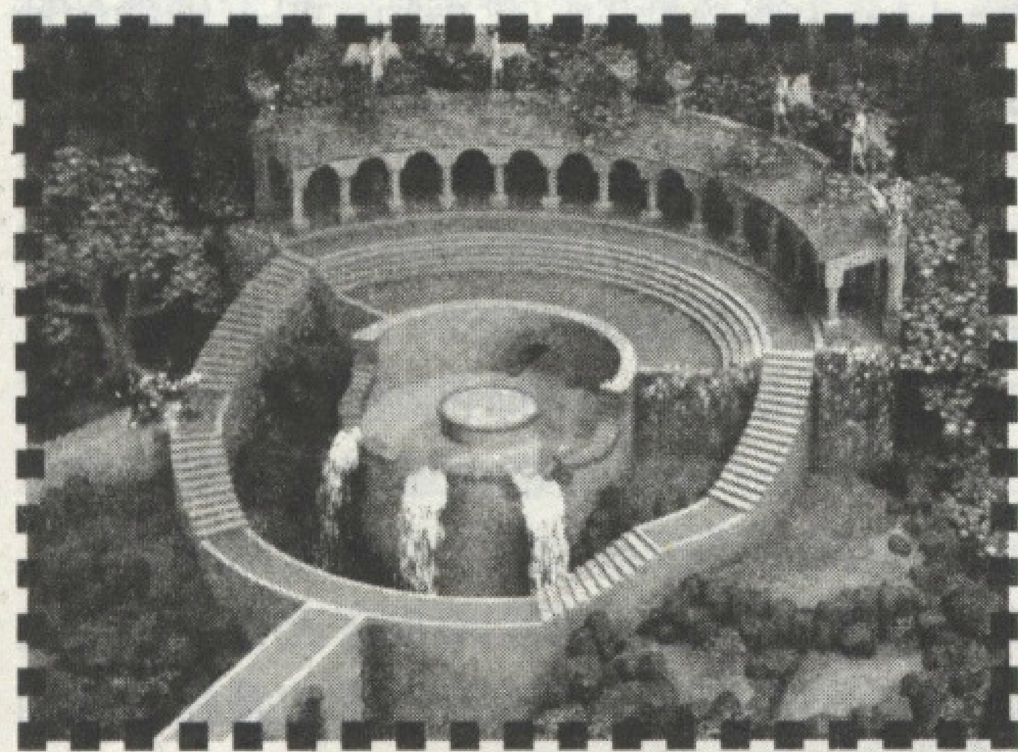
里……是泰勒纳斯在说吗？君子报仇十年不晚；是泰勒纳斯在说吗？留得青山在，不怕没柴烧；是泰勒纳斯在说吗？你的能力不够，现在冲上去也是白白送死；是祖父在说吧？"走，戴维！"我不会忘记的，富奇，我不会忘记这血海深仇的，富奇……

我知道，没有眼泪，不是因为心不痛，而是因为心太痛；因为，还有很多事情要去做。安息吧，我亲爱的祖父，终有一天，我会为您报仇，然后，痛哭。

我和泰勒纳斯一起来到机房中，这里有一部电梯。泰勒纳斯说，他要帮我开电梯，而且他不能把他的魔法浪费在对付那些小鬼身上。我知道，我一定要靠自己，所以我毅然独自走进了电梯，什么话都没说。对于他的帮助，我已经很感激了。祖父的死，让我一瞬间长大。在痛定之后，我已不会笑了。

在锅炉房里，我看到了看门人，他已经吓坏了。安慰了这个可怜的人后，他给了我一把银钥匙。一直向下走进幽深冷清的洞窟，路上不断有些泥土怪跳出来。我挥动着冰杖，轻松地请他们恢复成原样——泥土。在下层的岩洞里，我看见了一个巫师和他的4个随从——泥土怪。巫师很狡猾地窜来窜去，一会儿隐身，一会儿不停的复活被我打成碎块的泥土怪！一怒之下，我猛冲过去，追着巫师猛烈挥剑，先把他给解决了，然后就可以轻松的向下前进了。

在与年史记录者交谈过后，我知道，前面必有艰难险阻。果然，在岩洞的最底层，我看见了那个魔鬼，一个长相恐怖，会召唤怪物，会发射火球的魔鬼。我观察了一下四周，灵巧地躲到了那块被劈成两半的石头后面，时而用武器驱逐被魔鬼召唤出来的怪物，时而从缝隙中趁魔鬼努力聚气发功时用冰杖远距离攻击它，时而忙里偷闲啃两口苹果、吞块奶酪……一来二去，魔鬼到底不如我聪明，终于体力不支长嚎一声消失了，图书馆终于太平了，而公爵也带着救兵很"不及时"地赶到了。也罢，一起去看望远镜吧!



利用望远镜，我清楚地看到了那艘邪恶帆船的目的地——雨城。回到营地后，公爵决定把叛军分成几组，分头潜入雨城。我很幸运的和"队花"——赛云分在了一组，我们从雨城的正门直接杀入，路上随处可见横行霸道的士兵和流氓，都被我们一一收拾了。在第一个十字路口一直向下的小广场上，我看到一些士兵居然在威胁一个老妇人！我径直冲上去，干掉了那些士兵。老人艾蒂斯用她枯瘦的手拉着我的手，颤颤巍巍地告诉我们，她的儿子在很多年前，因为拿了白银士兵的钢盔而被抓走。那时他还是个孩子，如今应该长大了吧，却仍旧生死不明。老妇人给了我一个玩具熊，希望我能帮他找回儿子。我温和地答应了她，表示一定要尽力去做。

当我们赶到港口的时候，其他叛军已经先到一步了，但那艘帆船却不在港口，我们只好打道回府。这时小鬼弗林克来通知说，布祖奇博士——就是那个地下洞窟中的天才

科学家，要我们大家都尽快去神使寺庙，说有重大的事情商议。

在庇护所西边的神使寺庙，神使从长眠中醒来。她告诉我们，白银要将这个世界推向毁灭，击败他只有依靠散布在世界各地的远古魔法球的力量（感觉有些像《七龙珠》的故事）。据神使说，现在在雨城的欧西斯之塔里修行的巫师，就拥有一个魔法球，我还得到了可以揭开欧西斯封塔魔法的号角，而公爵也给了我由他绘制的红柳桉地图。

第一个魔法球　火之球

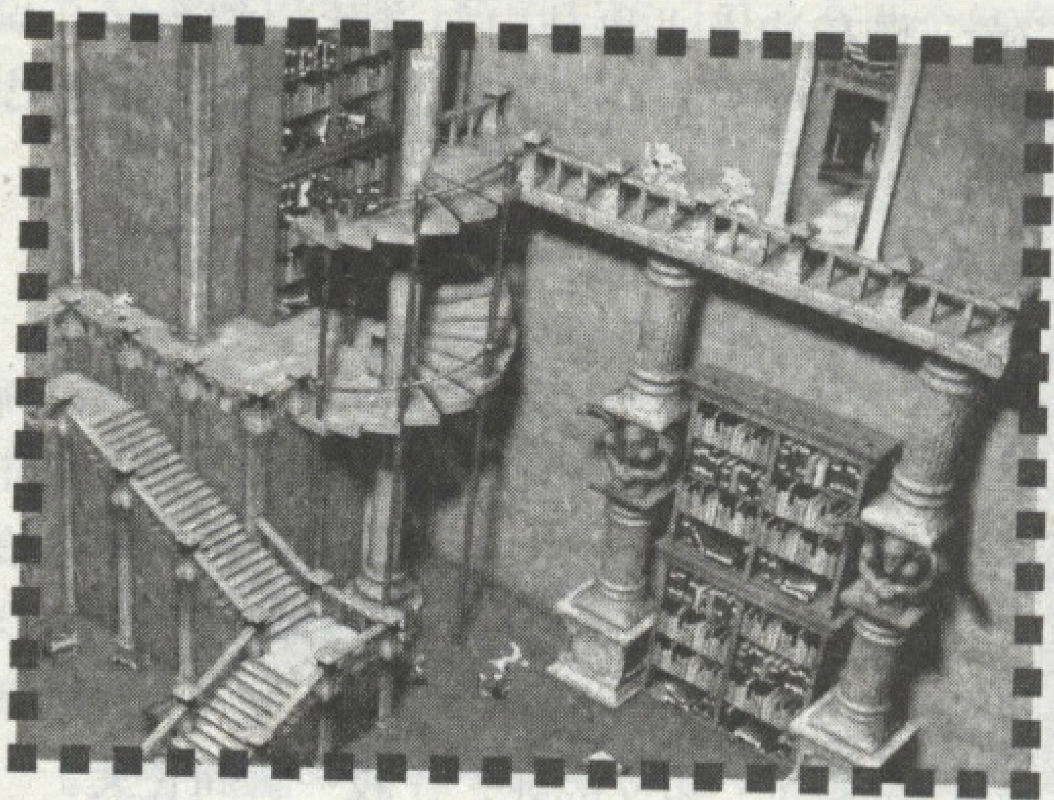
欧西斯之塔就在我刚刚去过的港口边上，我怀疑门口的小妖怪是钱袋子变的，让我发了一笔小财。而隐士欧西斯不仅给我他所拥有的火之球，还给了一把钢钥匙，教我们如何使用新特技——切割。



第二个魔法球　冰之球

还有7个魔法球在等待我，时间就是生命！我们从神使寺庙往南行，穿过庇护所之门后，来到了白雪皑皑的“寒冬”。说句心里话，我喜欢这个地方，一片洁白让我的心灵似乎也得到了净化。甚至我很难相信，住在这里的格拉斯是个坏女巫。

既然这里银装素裹，想来这儿的对手也应该是擅



长冰类魔法的，所以我装备上了火魔法球，劝告赛云也换了一把好剑，打算看看冰火相克的结果。来到冰桥，桥的每个拱门下都有一只冰龙，被我一火球打落一只，赢得了赛云崇拜的目光。在地下洞穴里，我看到了守护冰魔法球的恶魔，紧接着激烈的战斗开始了。现在想来，我真是很抱歉，因为我根本没办法顾及受伤的赛云。我一边躲闪着恶魔的远距离攻击，一边用火球攻击它。当火球的法力暂时枯竭时，我就冲上去用巨斧猛砍。每干掉恶魔身边的一个小喽罗，就可以得到一个补充魔法的球。战斗是极消耗体力的，幸好我一路上已储备了不少食物。当我在战斗中偷吃的时候，我甚至觉得似乎恶魔的眼中也流露出一丝馋意……自然，最后的胜利还是我的，我们得到了冰之球。顺便在附近逛了逛，找到了格拉斯宫殿的大门，我想，过不多久我就会重回这里。

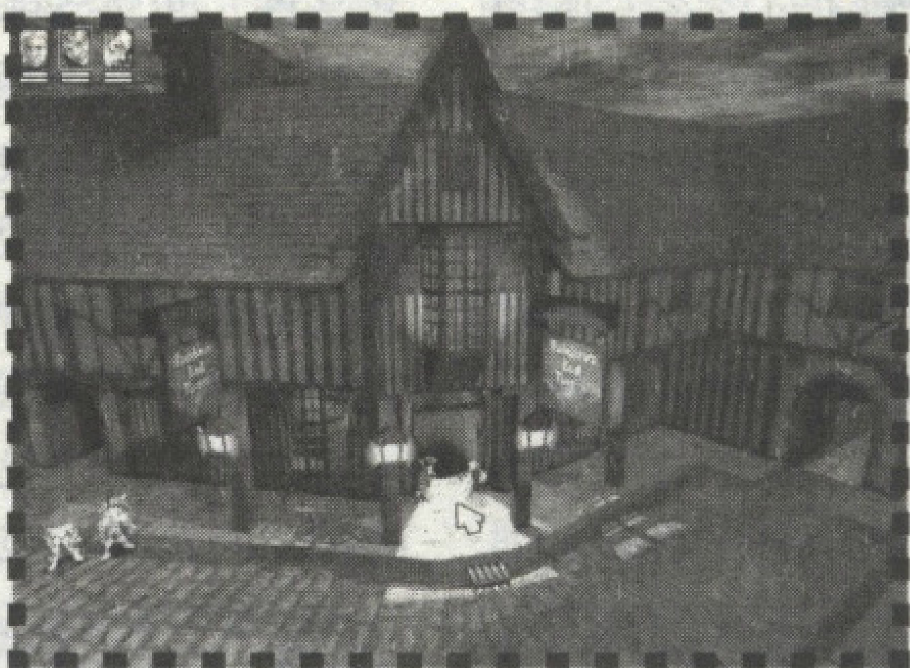
第三个魔法球　治疗之球

通过地图，我们顺利地回到了格诺图书馆。果然，威尔丁教授正在那里等我们。他说，他翻阅资料得知，在红柳桉的北面有一座远古的教堂—尖塔，里面有个治疗魔法球。但是我们必须先到雨城的贫民区去寻找一位名为赛德斯的亡灵巫师，只有借助他所拥有的特殊装备，我们才能进入尖塔。

在去雨城之前，我决定先回家看看，虽然那里已经没有亲人了，但可能因为我还是个恋家的人吧，我觉得一定要先回去看看才安心。

来到家门口，我看见一群绿色小鬼在跳跃，一气之下向右追杀过去。没想到路上还真有几只“硬爪子”泥土怪，让我颇费了点力气。在三岔路口右拐，是画家卢本的家。向上走，我们看见了几个白银士兵匆匆跑过。赛云忽然抓着我的手说，那边是维维安的

家，她可能会有危险！看着她焦急的眼神，我还有什么好说的，赶忙和她一起跑到了小山顶。还好，维维安远比我们想象的更勇敢、坚强。听完我们的计划，这个美丽的女孩一甩长发，告诉我们，她也要与我们同行！去救出被白银抓走的姐姐。



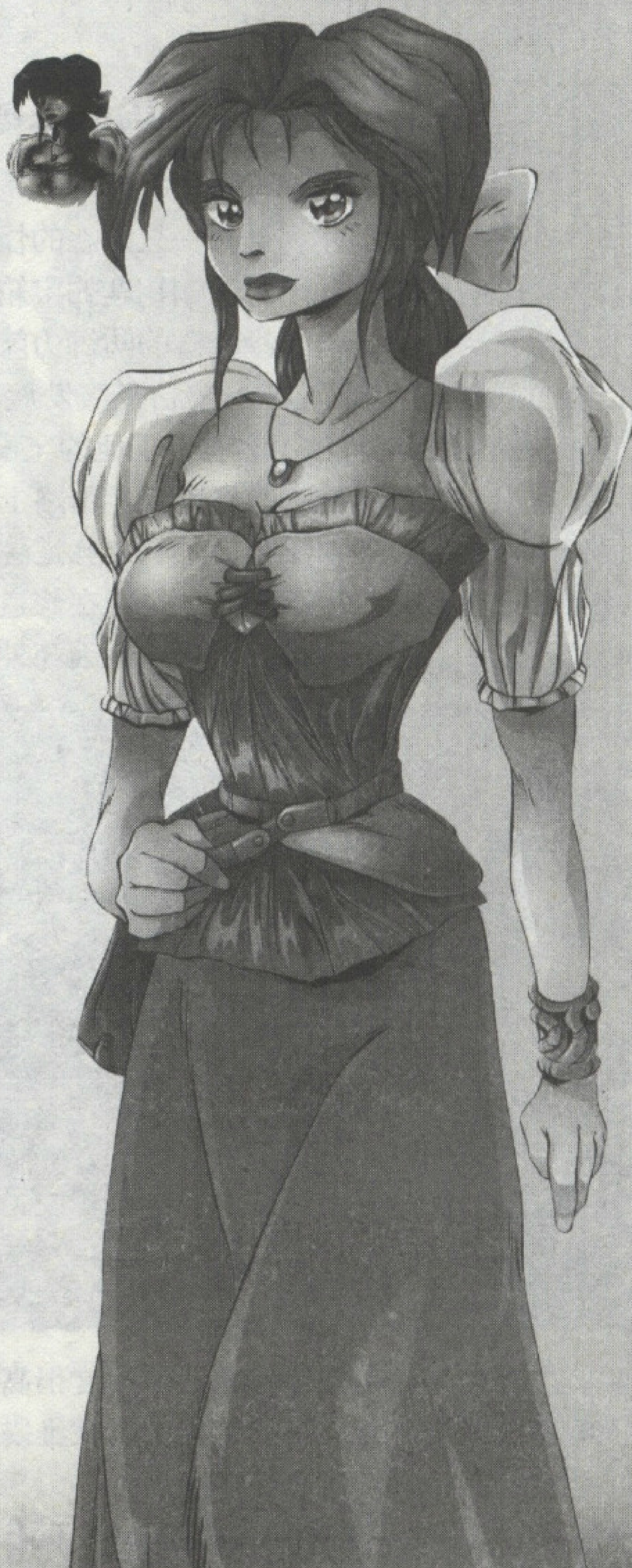
回到刚才那个路口，我们从那根圆木上灵巧地走过。在西边的从林里，看到了一群烤火的人。没容我表现翩翩的风度，那个自称是雨城市长的肥头肥脑的家伙已经一口咬定我们是匪徒强盗，发动了攻击！当然，我们仅略显身手，他们就脚底抹油——扯呼了，忙乱中还丢下一把钥匙。

继续前进，我们来到一个类似活火山的地方，地上散落着一些烧焦的残骸。据维维安说，曾经在某个夜里，一个火球从天而降，将这周围变成了火海。虽然人们都怀疑那是一个骑士的残骸，但却没有任何证据。我沉思了一下，把手中的巨斧换成了冰魔法球，大家各自整理了一下，小心地前进。路上有一些小火妖不时跳出来，都被我以冰球及时处理掉了，还得到了一些补充魔法的小球。最后，就在中间的大火坑里，有一个巨大的火怪。“大火坑”是我对这个地方的形容，其实这地方还有很多小火坑，火怪随机的从其中的某一个坑中蹦出来攻击我们。但我发现，当我们都围在某一个坑洞边上时，他就会从那个坑洞不停的出来。于是，我们3个人就围着一个靠近石头的坑洞，她们俩一起用剑使劲砍，我一会儿用冰魔法，一会儿用巨斧，一会儿用冰杖，轮流招呼，并不时躲到石头后面避过强大的攻击，再顺手消灭一些小火妖补充魔法……其实只要有耐心，这一仗并不难打。另外一个战斗要点是（几乎所有的战斗都是如此），当女士们疲劳的时候，让她们就地休息就好了，关键是自己一定不能让她们失望！除掉火怪后，一堵火墙拦住了我们的去路，看来只好另谋它径了。

回到雨城，由一个十字路口向上走，用钥匙打开原先紧锁着的门。经过一些简单的小战斗后来到一个小酒馆。小的时候祖父就告诉我，象酒馆这种人员混杂、客流量大的地方，是各种消息的聚集地。果然，这里没有让我们失望，我花了数十个金币，就买到了一把火剑、一枚受诅咒的金币和一个暗号。而且我在这里遇到了大块头佳格，他愿意同行。虽然经过长时间的生死与共，我真的对赛云的帮助很感激，也很舍不得她走。可是最近我觉得她有些疲倦，应该回营地好好休息一下，所以我们就在这里暂时的分手了。

我检查了一下行囊，去兵营的胖商人那里买了点东西，然后径直前往欧西斯之塔。在那里，我按着右、下、左、左、下的顺序走，来到一扇锁着的门旁，看来旁边的那口钟就是开关了。维维安正要上前，我阻止了她。听酒馆老人说，钟一定要我亲自敲才行。敲三下，停一会儿，再两下，停一会儿，再一下，大门开了。进去后，我在左下方的角落里发现了那个酒馆里满眼$符号的艾伯特，这回他带给我的是一小块银。他说，用银修正过的武器在对付狼人的时候会特别犀利。而后我原路退出，从左上方进去，与狼人交锋。我把他引到左下方的角落里，大家冲上去抡开兵器一顿痛殴……

继续向前，是一个洪水泛滥的街道。那个面目可憎的船夫告诉我们，因为雨城下水道里的活门锈死了，又没人修理，所以这里脏水泛滥成灾。如果我们要搭他的船，就必须给他受诅咒的金币，才可以到达赛德斯之塔（感觉很像冥河的摆渡人，颇有几分阴森）。还好，我们顺利到达了目的地，没有



被半路上谋财害命，也呼唤出了赛德斯，得到了那个潜水装置，治疗之球近在眼前了……

借助潜水装置的力量，我们来到了沉没在水下的远古教堂（这里面肯定有好东西，无数游戏、电影都这么证明过），水底世界里仍然到处充盈着白银的邪恶势力，在与各种敌人交锋后，我们在教堂深处找到了治疗之球。这时赛德斯突然出现了，他升起了藏魔法球的地方，并开始自我吹嘘，却没注意到一条巨大的绿龙悄然飞落……

我的队友们已经冲了上去，缠着绿龙开始攻击，我赶紧装备上冰之球，溜着弯用冰球从绿龙的身下向上打。绿龙很狡猾，当我靠近它时就会飞到另一边。另外，它的攻击中带有致命的毒素，真是很难办。还好我有治疗之球，用它给自己恢复健康，还可以解毒。战斗胜利后，我们向下走，左拐，发现了一个箱子，里面有一条火焰项链。

第四个魔法球　闪电之球

利用火焰项链，我们熄灭了火墙，来到一片沼泽。在丁字路口，左拐见到一只凶恶的怪物，它守护着一个装有闪电杖和一把青铜钥匙的宝箱。这个怪物的魔法抗力很高，但对冷兵器的防御力就差多了，所以我们围上去一顿痛扁，当它聚气发魔法时四散躲开，自然很快就不客气地取用了他的宝藏。

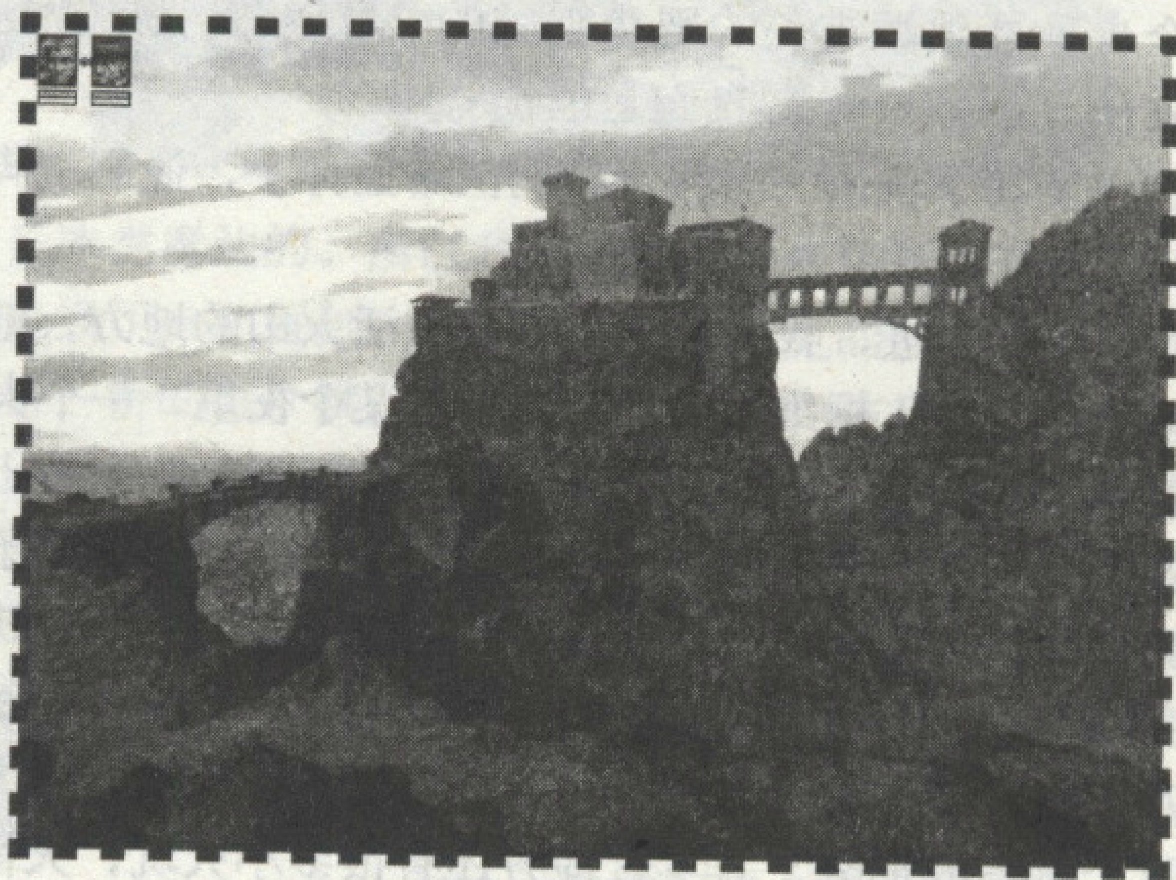
右拐，是历史悠久的修道院。山路上，一个僧侣慢慢走过，他说他叫凯根，是那个修道院的。修道院的水源已被白银的手下下了毒，现在修道院的人都已经出现了精神分裂的症状，只有他因为外出而侥幸逃



脱。凯根的特长是空手格斗，敏捷度很高，还是个优秀的魔法师，就此，奔波了许久的维维安也和我们依依不舍的告别了。

果然，这里的僧侣都神志不清，而且纠缠不清。在修道院尽头，我们见到了一个清醒的神秘僧侣，他正在冥想一些关于生命的问题——我从哪来？我是谁？我将到哪里去？我也不由得陷入了沉思……忽然，我想起了图书馆的威托教授，对，他也喜欢冥想这样的问题。我打开地图，立刻快马加鞭回到图书馆，要来了威托教授的研究成果——生命问题卷轴。当我把这个交给神秘僧侣后，他十分感激，给了我一瓶天堂之药作为回报。

喝下药水，我被传送到一间房子里——画家卢本的家。在这里，我亲眼目睹了卢本的死亡过程。被白



银魔法杀死的卢本，只留下了一只靴子和一把木钥匙。拿着卢本的木钥匙返回现实世界，在卢本的家里我们看见了他的学生切尔罗。我遗憾地告诉他卢本去世的消息，悲愤的他立刻不顾一切的要求加入我们。可是我知道，这对于他太勉强了，他的魔法虽然不错，但不够强壮，防御力和远程攻击也都不太好，所以，还是叛军营地对他比较安全。在二层的箱子里，我们找到了第四颗魔法球——闪电魔法球。

第五个魔法球　地之球

重返格拉斯的冰雪宫殿，现在我们拥有了青铜钥匙，可以打开大门了。进去后，楼上有左右两个门，凭感觉，我先进入了右边的门，杀死很多敌人，得到了很多食物，并和年史记录者再一次倾谈。然后装备上火之球，去和王室座里守护地之球的天龙德拉古展开决斗。一上来德拉古就用魔法冻住了我的同伴，于是我藏身于被冻住的大块头佳格后面，利用他巨大的身躯避开大部分的攻击，在德拉古施展2级冰魔法的时候用火球攻击它。当我击中它后，德拉古会丢下一个补充魔法的球。战斗是相当艰苦和惊心动魄的，胜利真是来之不易啊。

在王室的右上方有个出口，进去后，我在塔上找到了地之球。而在王座的外面，我得到了兵营钥匙和

宝石钥匙。回到大厅，沿着地毯走到下一个房间，向右，那里有一扇可以用宝石钥匙打开的门，里面有一把冰钥匙和一个视觉护身符。用冰钥匙可以打开宫殿前第一间房间的门，里面有战锤和召唤杖。

第六个魔法球：酸之球

回到叛军基地，我惊讶的发现大家都被关进了监狱！和胖鲍比交谈后，我急匆匆赶回雨城酒吧，找到酒店老板米尔度，悄悄在他耳边说"罗斯柴尔德白兰地"。他瞥了我一眼，带我进入一边的密道，下到地窖，在这里我意外的见到了似乎是迷迷糊糊的威廉。安慰了威廉几句，从左边的小门进去，学了个特技，然后进入下水道……

那扇紧闭的门确实让我费了点脑筋，不过当我用远程攻击武器击中悬挂在门上方的铃铛后，门立刻就开了。当然，在这之前我已经让凯根装备上了地之球，然后我和佳格摆开兵器，展开了一场轰轰烈烈的灭鼠运动。在下水道的一个角落里，我们找到了一个活门扳手，用它打开了另一个房间里锈死的闸门，终于放清了雨城里的脏水。从活门室向右，一直下去是一个阴森的地下室，里面有一只巨大的老鼠精。在我们的特技和兵器的夹攻下，酸之球自然稳稳到手。

插叙 复仇

推开尽头的石像，回到雨城阴冷的街道。从赛德斯塔向右，我们向监狱前进。干掉路上碰到的白银走狗——坎恩等妖魔鬼怪，在厚重的大门左边的楼梯上还有一个紫色巫师，他借助一枚隐身指环隐藏他的行踪，自然，这又成了我们的战利品。

解决了一切后顾之忧，我们打开大门，一直向监狱里面冲杀。我们看见了被关在笼子里的杰莱弥亚。令人吃惊的是，他居然很骄傲他是这所监狱里最有历史的囚犯！我简直被他的话惊呆了。他扔给我们一把钥匙，却因为体弱而丢到了桥下。我还没来得及下去拣，就见一只大蜥蜴不知从什么鬼地方猛地蹿了出来，一口把钥匙吞了下去！它肯定是饿极了。我马上用弓箭射中对面墙上的开关，放下吊桥，追上并杀死了那只蜥蜴，夺回了钥匙。

继续向下，牢房就在眼前，公爵和其他的叛军都被关在里面。杀死所有的怪物后，公爵告诉我，只有找到典狱官才能拿到牢房的钥匙。于是我们向上走，在一个有厕所的房间内拉动拉杆，一条秘道无声无息地打开了。我装备上最好的剑和盾，喝下提升强壮和防御的药水，小心翼翼地下了楼。果然，楼梯下面就是我恨之入骨的富奇！

富奇的闪电魔法瞬间就夺走我的同伴的战斗力，现在是一对一的战斗！富奇狂笑着，说我的祖父、父亲都是他杀死的，我也将……因为愤怒，我的嘴唇在不知不觉间咬出了血，我挥舞着剑冲了上去，特技！直刺！回身击！我的愤怒都在我的剑上！必须承认，那一瞬间，我的心里只有复仇！

终于，战斗结束了，我得到了富奇的双手骑士剑和半月钥匙，



手刃了我的仇人，但我并不快乐，其实我痛恨厮杀，却又没有办法。只有战斗，才能驱逐这世界的邪恶，这是我的宿命……

从旁边的小门进入，我们很快就找到了典狱官，杀死他并得到了监狱钥匙。在另外一个房间里，我们看到了一个奇怪的人——莫斯；当我拿出玩具熊，他立刻就知道这是他母亲带给他的东西，然后就冲了出

去。所谓母子情深就是这样吧，而我从来都不曾见过我亲爱的妈妈……伙伴们打断了我的沉思，是啊，我没有时间哀悼，我还有事情要做。

救出公爵后，他认为富奇之所以可以什么事情都抢先一步，想来应该是得到了格拉斯的帮助、听说她有一个能够看到任何地方的魔法水晶球，所以……言外之意自然是要我先去干掉她。说句心里话，我总觉得那个女巫应该是好的，因为她有一片那么美丽的净土。但我还是以最快的速度赶到了格拉斯的白雪宫殿，在那里，果然如我想象的一样，格拉斯的态度是友善的，她淡淡的向我们讲述了她对白银的仇恨。她说，那时她虽然还小，却不会忘记母亲对她的爱，白银的冷酷无情以及他是如何杀死母亲的，悲痛浮现在她的脸上……而后，她又告诉我们，计划之所以每次都失败，是因为叛军中有叛徒。而那些因为叛徒的出卖死去的冤魂也会都在死亡之门下徘徊，久久不肯转世投生。看来，那就是我们的下一个目的地了。



第七个魔法球　时间之球

回到营地，我遇到了一个善良的老妇人，她给了我一枚防御之戒，预祝我一路平安。和公爵商议之后，我前往港口，花300金币租了乔纳的大船，出海前往死亡之门。

死亡之门果然寒气逼人，幽灵、骷髅摩肩接踵。在那里，我看见了叹息着的约翰的灵魂。他控诉说，叛徒就是威廉！这个消息一刹那间把我们的心都粉碎了，背叛的滋味，并不好受，真的。

在浑浑噩噩中，我向右下方走，我看了欧莱比教授的鬼魂。他告诉我，他曾在格诺的外围发掘出一个魔法球，但紧跟着他就被人杀害了，而那条通往采掘场的道路已经被魔法隐藏起来了，必须使用他给的启示卷轴才可以。于是我谢过他给我的卷轴，又回到了木桥下，去另外一条路看看。在那里，我救下了一个被攻击的幽灵——葛尼托斯，他给了我们一把石钥匙，可以打开气压舱里的那个宝箱，听说里面有远古的特技，可以把自己变成人狼。同时我还去了图书馆，用我的金钥匙打开了中间那扇门，得到了“狂风”特技和别的宝物。

听说通往采掘场的路就在叛军基地里，和以往一样，我热情的和大家打着招呼，又学会了如何使用“狂暴”特技。穿过营地上方狭窄的通道来到喷泉前，使用启示卷轴打开了那条秘密通道。在采掘场的箱子里，我们找到了时间之球和绿钥匙。继续前进，看见了守护这里的怪物。战斗一开始，我就发现我无法有效的攻击到这个怪物，而它则不断地召唤小怪物，于是我一声令下，大家把注意力都放在了那些小“东西”身上。终于，大怪物累得气喘吁吁，不能再召唤新的帮手了，我们三人交换了一下眼神，我和佳格立刻冲上前把他围住，而凯根则在外围游走，使用冰魔法攻击他。因为凯根的勤于修炼，他的冰魔法已经达到了三级，可以把怪物冻住，所以战斗并没有我们预想的那么辛苦。

第八个魔法球　光之球

从采掘场怪物的身上拿到了铁钥匙，我们打开了旁边的门，又拿到了骨钥匙。



回到雨城的下水道，进去后，按着右、上、上、右下的顺序前行，来到一扇可以用绿钥匙打开的门前，在里面的箱子里得到了“末日”特技。

回到死亡之门，用骨钥匙打开那扇门，我们被传送到了一个有许多看不见的怪物的神秘地点。我赶紧使用了“视觉护符”，世界总算清晰了，而后便是大开杀戒。在最后的房间里，是守护光之球的女巫。她的魔法力非常强大，以至于我们只好在四周游走以激怒她

来消耗她的法力，等她疲劳时再一起上前用兵器攻击！当她倒下后，后面的门慢慢打开了。里面是最后一个魔法球——光之球。

邪恶与光明之战

最后的决战就在眼前。去胖商人和神庙那里补充一下装备，我们回到了叛军营地。这时，伴随着一道白光，格拉斯来了。她说她可以帮我们到达那个孤立



的小岛——麦塔仑，去打倒白银，但她无法保证能够把我们再带回来……勇士的路总是不归的，为了这世界的和平，我，无怨无悔！

邪恶与光明的战斗开始了……

一直向前，勇士的铠甲被染红了，很难说，那是谁的血。我不断施展着末日魔法，怪物一片片的倒下，眼前是一团红色的火焰，我点击了它，入口出现了，不愧是个诡异的地方！右拐，一直向下，在一条铁道上我看见了一个机器人。我没理睬它，继续前进，又一团火！点击，房间里面的水被排了出去。然后回去进入传送点，去和我们遇到的第一个机器人战斗。机器人果然是个不同一般的对手，如果用魔法攻击它，它居然还会吸收魔法的力量进行自我恢复！因此只好仍用冷兵器+特技攻击了，不过，似乎它对人狼更多了几分惧怕……

从机器人出来的地方进去，用半月钥匙打开发光的房间，拿到花岗岩钥匙，走进下一扇门。向右，是一间有圆形护栏的房间。按下左边的按钮，是2个怪物；按下右边的按钮，一块水晶升起，门大开了，这里是我们最后的敌人，最邪恶的敌人——白银！

白银的目的是获得邪神天启的黑暗力量，因此他才要牺牲那些妇女的生命来取悦天启。他并不象想像中的那么强大，他只会不断用魔法召唤出巨型怪物来向我们发动攻击。我赶忙命令凯根依次使用火之球、冰之球、治疗之球、闪电之球、地之球、酸之球、时间之球、光之球来攻击房间中心的光球，那是白银的致命弱点。我和佳格则专心对付那些机器人，每打死一个机器人，我们就能得到一个魔法补充球。这是一场缓慢艰苦的战斗，我没有使用“末日”特技，那不管用，反倒是“狂暴”特技似乎更为有效。我伺机变成人狼展开攻击，疯狂使用我储备的食物和药水。因为曾经听说，打倒白银后，就是恶魔天启，那时只有依靠我最根本的力量。

终于，白银跌倒了。这时一个顶盔贯甲的武士——纳米西斯突然出现在我们眼前，他毫不迟疑地挥动手中剑杀死了白银。天启被激怒了，因为他的奴仆白银的死。纳米西斯告诉我，只有合体后，我们才有机会打败天启。天启巨大的身影从火红的岩浆上划过，我没有时间犹豫，最终之战终于开始了……

我不懈地用武器和特技攻击着，用盾牌挡回他飞起来时扔过来的火球。当他的生命一丝丝被我的长剑夺走，嚎叫着飞到悬崖上，扔出他最后的火球时，我跑到悬崖底下，使用我的特技……

他消失了……

整个麦塔仑开始崩溃，我们尽力向外奔跑着，希望就在前面……

总评 84

制作	Infogrames	类型	角色扮演
发行	新天地	语言	中文/英文
载体	CD×2	环境	WIN95/98

画面
音响
操作
剧情
娱乐



《帝国时代Ⅱ》是成功的，因为它是整个人类进步的缩影，每当我进入游戏，都能感到历史的凝重。

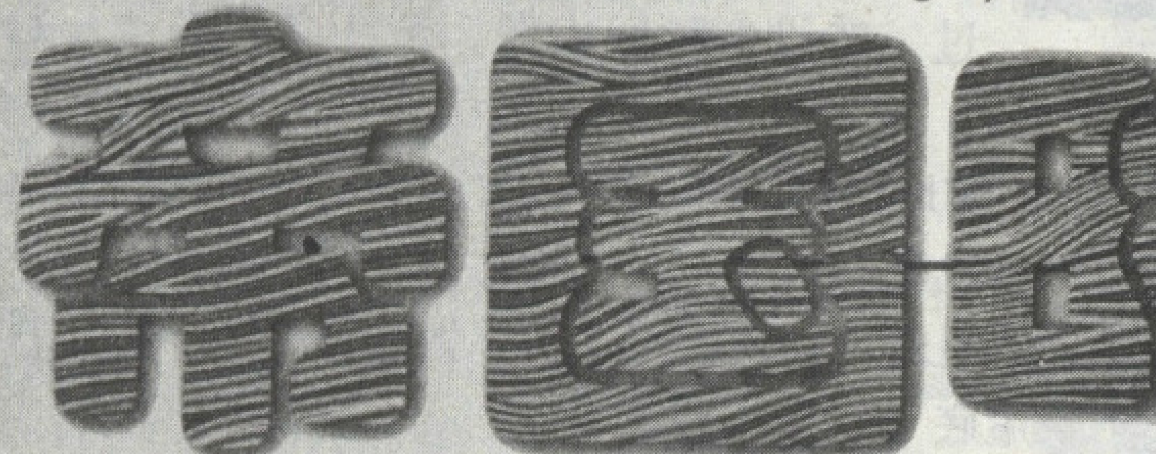
——TOP 100游戏简评

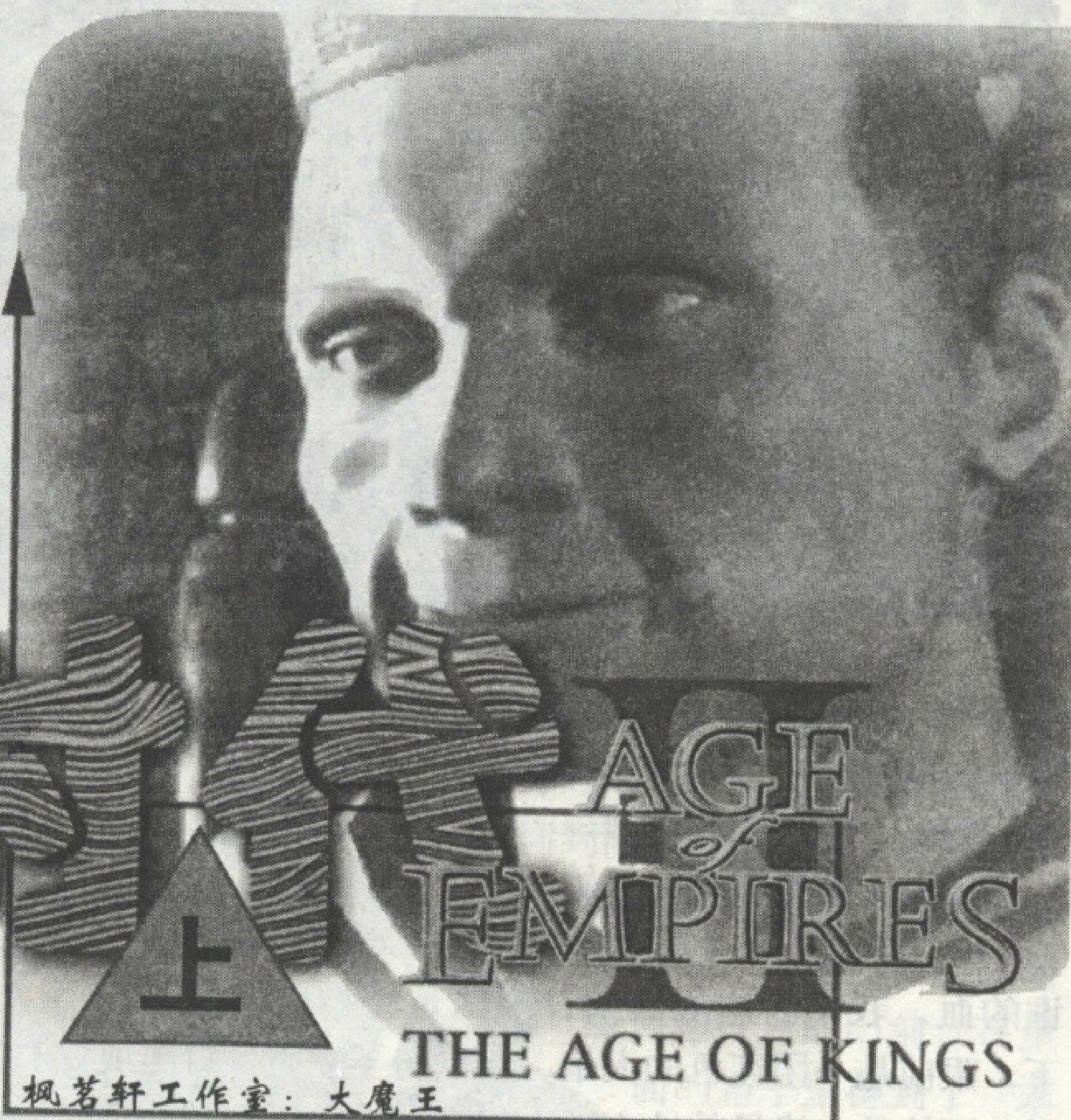
威廉姆·华莱士：苏格兰战役

历史背景：自从上帝创造了光明，这个世界就有了黑暗。既然有人追求自由，就一定有人独裁暴政。中世纪的苏格兰被强大的英格兰所奴役，勇敢的战士威廉姆·华莱士领导人民一次又一次反抗英国军队，即使挥舞的长剑已经卷刃，即使战败后鲜血润湿了大地，即使英雄的头颅被砍下……但依然不放弃为追求自由而勇敢的心！——奥斯卡金奖影片《勇敢的心》描写的正是这段历史。

战斗攻略：如同大多数战略游戏一样，开始几关是培训玩家掌握游戏操作方法，理解游戏思路。你将在苏格兰战役中学会如何收集资源，如何建筑你的文明，如何指挥部队进攻和防御……如果你自诩是《帝国时代》的高手，那么可以略过这场战役，当然最好还是先学习一下《帝国时代Ⅱ》中的要塞和阵法，这可是游戏的新设计哦。

第一关 行军和战斗 (Marching and Fight)





枫茗轩工作室：大魔王

国家失去了领导者，仁慈的苏格兰国王死后并没有留下后裔。战争的危机从南方慢慢袭来，“长脚”——这个残暴的英国国王在赢得了法国战役后，重新将他贪婪的目光盯住了我们的家园，虽然战争还没有正式开始，恐怖和惊慌已经在这里蔓延开来……

在战斗开始前你拥有一名步兵（militia），左键点击部队，右键指定行军目的地，一直沿着大路走到第三根旗杆，将遇到你的战友——一名骑兵（knight）和两名步兵，学习用左键圈定多个部队，一起行动。跨过小河，推平英国人的一个岗哨，回到苏格兰的一个小村。英国人将对你采取报复行动，那么让他们知道你的厉害吧，消灭敌人即可过关。

第二关 补给部队 (Feeding the Army)

“看一支部队冲锋得是否快，要看他们的肚子是否饱”，古老的谚语是这么说的，虽然我们的民族在农牧业已经有了上百年的历史，但为了战争而收集如此多的粮食和资源依然是件困难的事情。

本关任务十分简单：收集50食物、50木材和50黄金，但开始时你只拥有一个村民，先采集附近的草莓来招募出更多的村民吧，注意在达到人口上限的时候修建房屋，最后开采黄金。

第三关 培训部队 (Training the Troops)

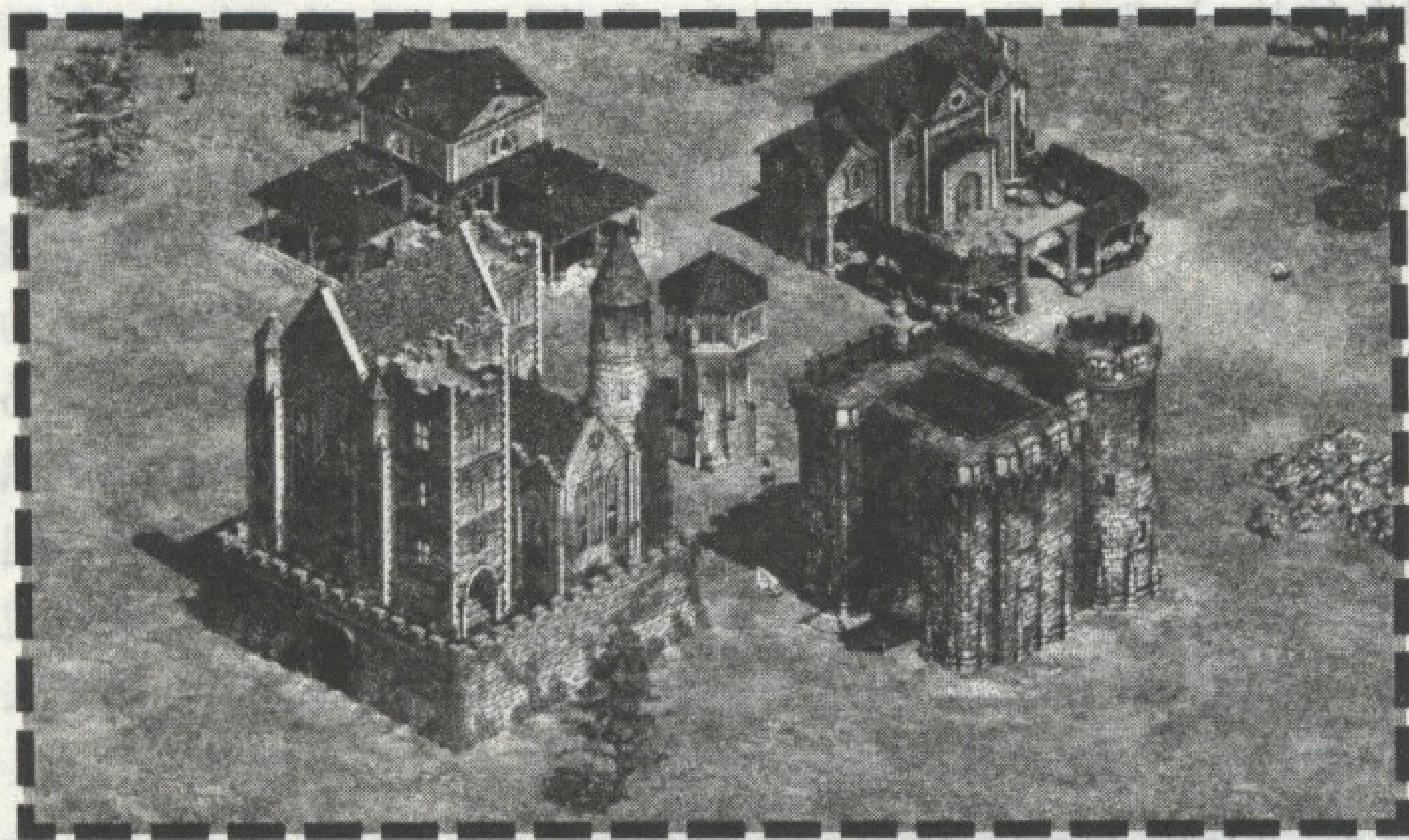
在高原地带，残酷的战斗在苏格兰人和英格兰人之间展开，我们又失去了一个城市——顿巴，连续的失败已经让我们的军队混乱溃退。不幸的是英国人却拥有了一支规模庞大、训练精良的军队。所以我们需要你的帮助，训练一批后备部队。开始采集草莓、砍伐树木、建造房屋，在生产进入正常秩序后建造兵营，训练五名士兵，就完成了任务。

第四关 研究与科技 (Research and Technology)

南方流传着一个巨人骑士的故事，说他如此的勇猛——手中的长剑能劈开坚硬的石头、身披重甲的武士甚至一匹爆烈的战马！他领导着苏格兰农民奋勇抵抗英国军队，愿上帝保佑他能够阻止英国人前进的步伐，为我们赢得宝贵的时间研制新的武器装备。每一个铁匠都在日夜赶工打造兵刃，智者们也在研制新的武器和科技，迎接英国人的再也不是苏格兰人的大棒了。

游戏开始后迅速投入生产，当然英国人是不会甘心的，他们派出了小股步兵骚扰我们，当敌人冲进村子的时候，点击城镇中心的那个“小铃铛”标志，所有农民就会蜂拥着躲进中心，从建筑里向外射箭。而我们的步

兵就在外面夹击，英国人除了丢下尸体外没有捞到任何好处。在维持生产的同时，注意升级体系。建造相应时代的两个建筑（城镇中心和房屋不算），在凑够500单位食物时就可以升级，由黑暗时代（Dark



Age）跳跃到封建时代（Feudal Age）。在新的封建时代，可以研制新的步兵——正规军（man at Arms）、长枪兵，并使其他生产系统升级，先进的兵种可以轻松地消灭敌人。于是我们轻易的赢得了这场战斗，但不幸的消息同时传到：“长腿”国王已经正式加冕自己为苏格兰国王，看来我们需要一场大胜利来振作我们的士气，并且让“长腿”知道他永远都不能统治活着的苏格兰人。

第五关 斯第灵战役 (The Battle of Stirling)

小规模的冲突和骚扰终于结束了，我们第一次面对了战争——“长腿”三个军团的部队已经跨过了界河，直接威胁着斯第灵的安全。我们的部队同时向南方集结，建立前进基地并抢先发动了进攻。

不要只遵循着标准的发展道路，在积累了一定的木材后先修建船坞，于是你就有了一条新的食物生产线——渔业。在基地南部的水域有大量的渔业资源，几乎可以取代农田的收入。在发起对敌人堡垒的进攻前，要配备剑士和弓箭手增大进攻的火力密度。为了避免更多的损失，可以用侦察骑兵先将英军吸引出堡垒予以歼灭，再一拥而上推平箭塔。斯第灵战役是我们赢得的第一次重大胜利，在战斗结束后才得知，另一支苏格兰部队一直坚守着斯第灵大桥，它的领导者就是被神话的战士——威廉姆·华莱士，“长腿”爱德华宣判威廉姆是叛国者和杀人犯，而威廉姆拒绝了这个无聊的宣判，理由很简单：他的剑从未宣誓为英格兰效忠。

第六关 铸造的同盟 (Forge an Alliance)

斯第灵战役耗尽了我们所有的积蓄，我们不得不冒险在英国人控制的土地上开辟商路，传说中有三个神圣的遗迹流落在斯第灵的南部，我们需要这些宗教力量来鼓舞困境中的苏格兰人。

进入游戏后你将拥有三名僧侣（Monk），掩护他们收集到三个遗迹。在正常生产的同时用侦察骑兵探索整个地图，第一个遗迹就在你的修道院（Monastery）附近，第二个在地图西北侧黄色盟友城市里的小山坡上，第三个在地图西南英军的基地里。进攻英军基地的战斗显然是残酷的，由于地势狭窄，大部队很难展开，所以可在河岸附近修建两三座弓箭塔，消灭英军的陆军后砸开城墙冲进基地，敌人所有的农民都龟缩在城镇中心里，两下里都是箭如雨下。僧侣则悄悄从后面摸上去，夺取了最后一个遗迹，并送回修道院。胜利夺得了三个遗迹后，更多的人开始相信上帝将保佑为正义而战的苏格兰人。各地部队开始向南集结，准备和威廉姆会合后一起向英国人的堡垒发动总攻。

第七关 费克尔克战役 (The Battle of Falkirk)

费克尔克战役的关键在于是否能守住费克尔克附近的沼泽地域，我们在最短的时间里建造了尽可能多的防御工事，同时为攻打英军的城堡研制新的攻城武器。最令我们兴奋的是，传奇的威廉姆·华莱士爵士将和我们并肩战斗，把英国人彻底赶出苏格兰。

战斗在费克尔河口打响，要集结所有的兵力死守河上唯一的渡口，并修建两座箭塔辅助防守，只要守住了就是胜利。之后在生产进入正循环后升级到城堡时代，建设城堡。城堡也具有防御工事的功能，必要的话也可以建在河口附近参与防守。城堡一落成，威廉姆就会带着一支精锐部队参战，注意跟随他的几艘运输船了吧，可以在英军基地的南侧河滩上实施一次小规模的诺曼底登陆，这样可避开英军基地正面的防御箭塔，从南侧迂回到基地后面发动总攻。不要盲目相信骑兵、弓箭手或者长枪兵，要各个兵种混编作战，发挥最大的火力密度和攻击频率。由于科技的进步，我们已经可以建造攻城武器工厂（Siege Workshop），研制攻城车（Battering Ram）将极大地提高我们对敌人建筑的打击能力，最后的城堡攻坚战可全靠它了。摧毁英军基地在山坡上的主城堡，把最后一个英军士兵砍倒在地上。天啊！我们胜利了。在战后英军基地的废墟上，苏格兰人开始修建自己的城堡，而这还远不是战争的结束，威廉姆·华莱士庄严地拔剑，向天发誓：“在我的长剑割开爱德华‘长脚’国王的脖子前，我将一直战斗下去！”勇敢无畏的苏格兰人被压迫了上百年，即使战死也不愿投降，

终于在无数个生命换来的今天，可以嘲弄的对英国人说：现在轮到你们开始害怕了。

圣女贞德：法兰西战役

历史背景：英法百年战争是一场旷日持久的战争，在这场战争中法国人几乎在每个战场上失败，而法国王室继承人又是如此的懦弱以至于不敢接受王位。法国的军人们伤痛、疲劳甚至绝望了。在最黑暗的日子里，一个年轻的农家女孩挺身而出，号召大家保卫自己的祖国……

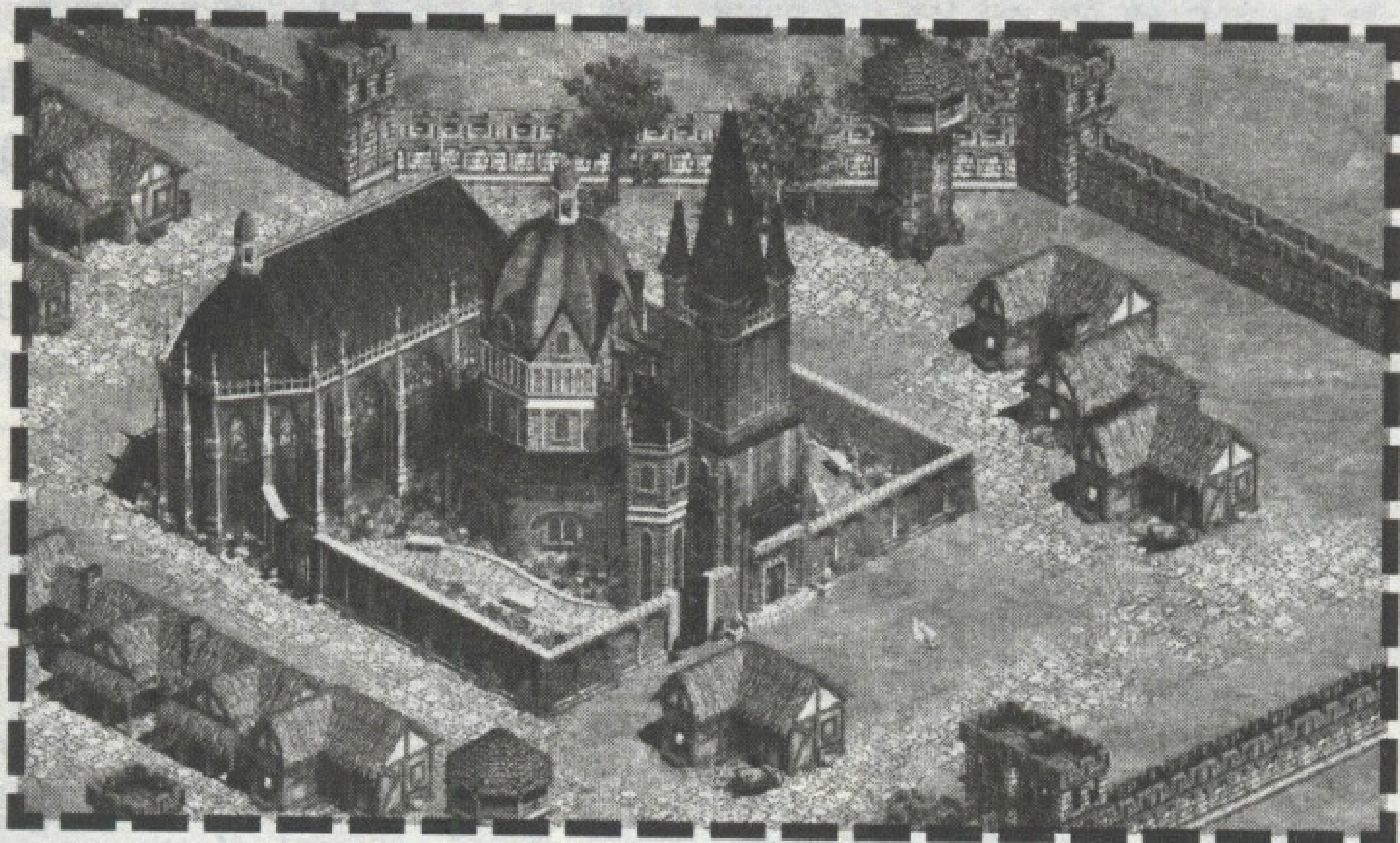
第一关 不可靠的弥赛亚 (An Unlikely Messiah)

士兵日记：那是一个清冷的早晨，我又一次被噩梦惊醒，想到自己的家园正在被战争侵蚀，真是难受极了。走在营地里，到处都是疲惫失望的目光，就在这时，我看到了那个姑娘，她说她叫贞德，是个农村的女孩，甚至不懂得怎么战斗和骑马，但她决心保卫自己的祖国，所有的人都被她感动了。我们要护送她到驰诺恩（Chinon），我要用我的生命来保护她的信仰。

事实上，在游戏中只用两个骑士、四个步兵和四个弓箭手是很难完成任务的，尤其还要在战斗中保护步行的贞德。从军营出发，沿大路向南，很快就看到英军正和一支法国军队激战，以我的实力实在帮不上什么忙，还是站在远处回避一下，等英军撤退后继续前进。很快到达了河边，却发现河上的大桥被英军拆毁了，只好沿着大路向北。在一处岗哨处遭遇小股部队，消灭他们后沿着偏东北方向的道路前进，会发现一座完整无损的大桥。过河后得到少量援军，包括一辆攻城车。沿着刚才的大桥回到曾经战斗过的那个英军岗哨，这回向偏西方向前进。很快发现一个要塞堵在路上，不要仗着人多冲锋，尽量用骑兵把敌人吸引出来，在要塞外的草地上埋伏好，切断敌人的退路，再予以全歼。最后用攻城车砸开空荡荡的要塞大门，快速通过要塞，不要和弓箭塔较劲。在要塞的北侧可以过河，沿大路前进，不久就是一个小村落，在河边找到三艘运输船，就在贞德上船的时候，无数闻讯赶来的英国士兵从黑暗中冲了出来，所有的法国士兵拔出了剑，面对数倍于自己的敌人，毫不犹豫地冲杀过去，身后载着贞德的小船缓缓离开了港口……沿河顺流而下，不久在一个浅滩登陆，又得到了接应的部分法军，士兵们簇拥着贞德继续沿大路向西前进，再次遭遇英军小股部队，短暂战斗后，终于看到了西北驰诺恩城的城墙。当贞德的脚步声回响在驰诺恩城大理石大厅里的时候，所有人都屏住了呼吸，虽然她和最矮士兵的肩膀一样高，但人们却不得不仰望她。她终于说服了皇太子殿下以法国国王的身份领导战争，在法国的这场战争不再是简单的国家战争，它已经成为一场人民的战争。

第二关 奥尔良姑娘 (Maid of Orleans)

士兵日记：这真是一件不可思议的事情，无数沮丧的士兵把他们的希望寄托在一个仅仅十七岁的女孩身上，事实上贞德已经授权指挥整个法国军队。作为一个将军，贞德接受了皇太子赠送的一套铠甲和马匹，并以鸢尾花形图案作为部队的战旗，这面轻快风格的鸢尾花型战旗将要带领我们从失败走向胜利。奥尔良城是法国最美丽的城市，却在战争刚一开始就遭到了英军的围攻，那里的人们太需要援助了，法国人民太需要一次胜利了。

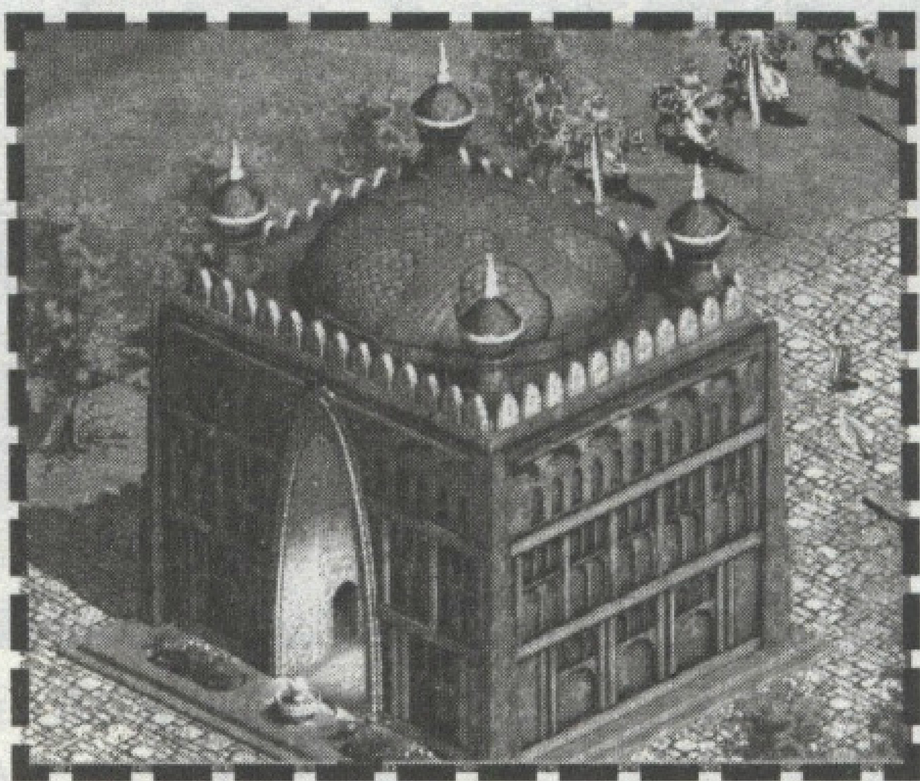


贞德在德诶廉爵士和骑兵的护卫下，向北方的波莱斯（Blois）进发，半路上会有小批敌人骚扰。仔细注意一下，敌人的骑兵只是封锁大路，从旁边还是可以悄悄溜过去的。在波莱斯得到一些弓箭手和骑兵的援助，同时押送六辆马车去援助地图正中央的奥尔良城。去奥尔良的路有两条：从城市南部的大桥上杀出一条血路，或者从横贯东西的大河南岸（靠近波莱斯）的码头乘坐运输船过河。奉劝各位不必要打仗的地方就不要白白流血了，注意一下路线，理论上可以不损失一名士兵就抵达奥尔良——这正是历史上的奥尔良不流血之战。一旦把给养送到奥尔良城市中心，战争就立刻要求士兵流血了——必须攻陷围困奥尔良英军的一座城堡。这样的城堡南北各一座，从何处下手都可以，难度很接近的。要注意：1.野外有三处金矿，不可不挖，但英军的巡逻兵会来偷袭；2.在奥尔良城外耕田的农民要有生命保障；3.小心敌僧侣的召唤，以其人之道还制其人之身，在部队后面也配备僧侣，既可以自动疗伤，又可以在关键时刻召唤敌人部

队；4.部队中的主力必须有攻城车，因为目标是城堡。贞德调侃的提到可能会在战斗中受伤，果然在厮杀中一支弩箭把她从马背上射了下来，当我们把她抬回奥尔良的时候，这个城市已经解放了。全城的人们都涌上街头，炮手把大团的火焰打上天空。这是个狂欢的城市，所有的人们都喊着："lapucelle、lapucelle、lapucelle"（法国俚语）。

第三关 扫平劳偌 (The Cleansing of the Loire)

士兵日记：奥尔良战役的胜利对于英国人只是一个小小的挫折，他们依然占据着几乎半个法国。可悲的是，士气高昂的法国士兵只能在军营里空等，而皇室的大臣却在为是继续作战还是议和激烈地争论着。贞德最近明显变得急躁了，她的作战计划几乎已经能将英军逼向大海，而她的士兵却在无聊地等待。佩第（Patay）——通向劳偌河谷的门户，由约翰法斯特夫（John Fastolf）率重兵把守。贞德计划夺取佩第的四座城堡，同时必须避开约翰的重兵集团，这似乎是个不可完成的任务，但我们还是悄悄出发了。



迅速在岛屿上向北移动，得到两艘运输船的接应。在对岸登陆后先不急着建城镇中心，用侦察骑兵四处游荡，可发现四座英军要塞和两处城镇，你面临两种选择：找个角落悄悄发展，代价是经济资源匮乏，发展相对缓慢；或直接攻击两处城镇中的一个，在敌人丰富的资源附近建立城镇，可迅速获得经济上的腾飞，但英军也会不断派兵来骚扰，你的部队也会往来厮杀、疲于奔命。我选择了消灭地图东部的英国城镇，理由很简单：这个城镇直接供给最强大的敌人——翰法斯特夫。骑兵首先在附近扫荡，消灭了敌人伐木和采矿的农民，用弓箭手开始逐步摧毁房屋，步兵则守护在我方农民附近，负责警戒。果然敌人闻风而动，从西、北两个方向不断发动偷袭。我们只好用房屋把基地圈起来，好在附近遍布金矿、石头、草莓、森林……我只要在基地里开个小口，就可以汲取宝贵的资源。一定要控制部队的防守位置，勇敢的法国士兵总是会对敌人穷追猛打，哪怕是一个人单枪匹马也敢单挑一个英军要塞，所以要及时制止他们的行动，把落单的士兵拉回基地。由于直接制约了英军的城镇，力量的天平不断向我倾斜。我们终于研制出了投石车、攻城车和大批的骑兵。从英军要塞后面发动进攻，用远程武器砸破城墙，骑兵在附近截杀妄图逼近的英步兵。在第一座城堡冒着滚滚浓烟倒塌的时候，约翰法斯特夫被激怒了，他率领一支强大的骑兵部队突然出现在我的城镇附近，所有的农民都躲进了堡垒辅助防守，弓箭手也纷纷藏到箭塔里，在殊死的抵抗后，骑兵部队几乎全部阵亡（注意一定要事先把贞德隐藏到附近树林的隐蔽处，不能让一个姑娘去战场上送死），城镇里所有的建筑都冒着火光，但约翰法斯特夫也永远地倒在了异国的土地上，英军的反扑被我们顶住了。之后嘛，没有什么力量再能抵挡我们了，摧毁地图中所有的英军堡垒后，我们在劳偌河谷站住了脚。这是我们第一次大规模战役的胜利，英军不可战胜的神话终于结束了，而我们也陷入了困境中——不仅有面前的英军，还有后方因为嫉妒而怀恨在心的皇家大臣们。我总是在默默的祈祷，希望主能让贞德在被谣言打垮前完成她的事业。

第四关 起义 (The Rising)

士兵日记：我们的力量在不断壮大，法国的噩梦已经结束了，每到一处，我们都可以看到欢迎的人群在高喊着"法国万岁！"。是的，我们在为法国战斗，不象那些傲慢无理的王公贵族一样。但一个国家需要一个国王，所以我们必须保护皇太子殿下安全地抵达他的加冕地——瑞荷姆（Rheims）。

进入战场后首先要到地图西侧的法军基地进行增援，侦察骑兵很快就发现大路上的英军巡逻部队，仗着我们人多势众一仗歼灭，在战斗结束后还可以用随行的僧侣进行疗伤、恢复生命。抵达基地后，得到新的指示，要求解放瑞荷姆、特洛伊斯（Troyes）和查林（Chalon）三个城市。地图的形势是这样的：一条大河贯穿南北，陷落的三个城市都在河的东岸，两座大陆桥跨河而立。侦察骑兵冒险过河，在三个城市附近溜达了一圈，回来报告北侧大陆桥对面就是查林，经济发展缓慢，防御松懈；而南侧大陆桥对应的城市是特洛伊斯，桥对岸修造了厚实的城墙和密集的箭塔；而瑞荷姆则在最东方，防御异常坚固，箭塔林立、兵力强大，甚至野外的矿场都有重兵守护。敌人的攻势主要来自两个方向的大陆桥，我们必须尽快发展，研制城墙和箭塔，建立起坚固的桥头堡，阻挡英军的偷袭。但由于经济的制约，一开始只能防御一个方向，是南是北各有利弊（我个人推荐更冒险的南方防线，可以把机动部队留在城里，以防不测）。在建筑布局上一定要讲究"战争的艺术"——用房屋环绕

城市，形成天然的城墙；箭塔要尽量建在高处；伐木厂可以修建在最荒僻的角落里避开敌人的进攻……手里一定要有一支骑兵，在英军突然用运输船登陆的情况下迅速反击。熬过了最艰难的时期后，我们开始准备进攻了，由于人口上限的原因，我们不得不派遣相当数量的农民去“送死”来释放人口，这真是一件痛苦的抉择。本关可以发展到帝国时代（Imperialism），研制出巨型投石机（Trebuchet，可以象《星际争霸》中的坦克那样原地驻扎展开，射程和威力惊人）以及法国的特种部队——掷斧手（Throwing Axe－man），这两个兵种互相掩护，用远程攻击慢慢耗费敌人的兵力和工事，解放三个城市只是时间上的问题了。



当贞德率领着胜利的法国军队进入瑞荷姆的时候，人群象海水一样涌来，人们高呼着贞德的名字，甚至跪下去亲吻她的马蹄。在巨大的皇宫里，法国皇太子正式被大主教加冕为法国国王，圣歌的咏唱传遍了整个城市……在那些喷着浓郁香水的王公贵族后面，衣衫褴褛的士兵默默地站立着，他们中的许多人还忍受着伤痛的折磨。贞德也这样静静地站在角落里，手里握着满是灰尘的鸳尾花形战旗，我想安慰她一句什么，却又无从说起。事实上战争还远没有结束。我们的父亲、祖父已经为这场战争打了这么许多年，也许我们的孩子还要继续战斗下去……

第五关 包围巴黎 (The Siege of Paris)

士兵日记：法国又一次拥有了国王，但并不是一个宽宏仁慈的国王，当贞德一次又一次的胜利传到皇宫里的时候，嫉妒和污蔑开始在国王身边蔓延，那些阴险的贵族们开始想除掉贞德，恶毒的言语侵蚀国王的心……而贞德却在为解放巴黎日夜筹备着，巴黎——这块法国平原上的宝石，已经在英国人的压迫下熬过十个年头了，巴黎的抵抗组织如此地期盼着解放，我们必须加快行军速度，希望能里应外合解放巴黎。本关的目标是贞德率领至少六名被解救的农民到达巴黎，看似简单……

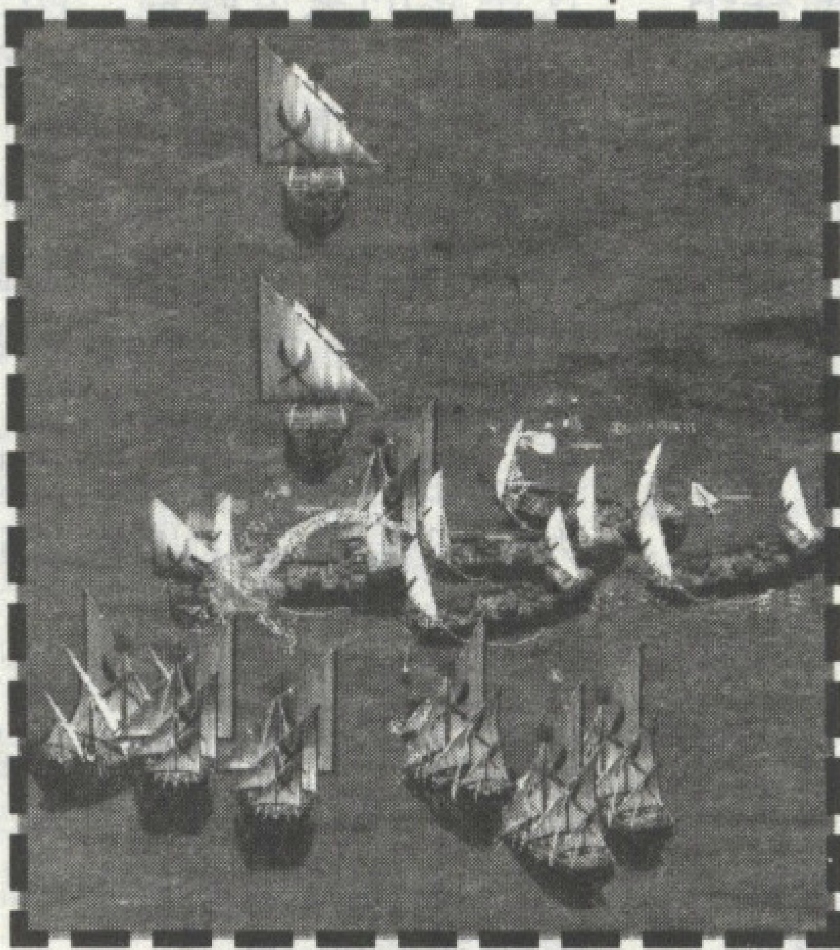
一上来我方就已配备了大批的兵力和先进的装备（两架投石机和若干手推式加农炮），先向北移动，解救被关押的农民，一定要让侦察骑兵先先探一遍路，探测出英军的箭塔、投石机的火力配属位置。我指挥部队贴着左侧的树林悄无声息地从英军城堡的西侧溜了过去，在被解救农民的西侧，把部队按梯次布置好，先用投石机砸掉零星的几座炮塔，然后用骑兵吸引出城里的英军，再用加农炮和弓箭一通狂轰烂炸。注意英军的“长弓手”射程非常远，又东躲西藏的十分狡猾，要用骑兵截断其后路，步兵正面冲锋，避免单方向的追逐厮杀。英军损失大部分兵力后，使我们有实力从正面攻陷城池。在城堡西侧有一架投掷火球的投石机，注意要用骑兵迅速扑上搞定。在繁华的城市里作战，我倒是第一次碰到，注意约束好战的骑兵部队，每次都是他们看到敌人的建筑，就异常兴奋地蜂拥而上，结果陷入了英军弓箭塔的射程。先用加农炮、弓箭和投石机步步为营清扫出一片区域，再用探马侦察，然后部队推进一步，再把远程武器扎下，进行下一轮的攻势。如此这样循环，直到肃清整个城区，在城市东侧的河边，会遇到英军炮船的袭击，用加农炮一次齐射就可以打沉。然后会有一艘运输船送来两名法国通讯兵，告诉脱离战场的方位，并希望能增援正在战斗的巴黎抵抗组织。可以忽略桥上箭塔的杀伤力，指挥大部队迅速通过河上的大桥，和抵抗组织的士兵们并肩作战。这里有个小技巧，对于敌人僧侣的召唤，可以由贞德亲自出马，反正僧侣就是说破了天，也不能把我们忠实的贞德劝降。

战斗结束后，用加农炮车敲开一段城墙，贞德率领着农民奔向自由的天地。在进入法军城堡前的一刹那，无数英军从黑暗中杀出，我几乎陷入了绝望，同行的法军士兵虽然都是疲惫不堪、伤痕累累，但还是呐喊着冲向英军，掩护贞德和农民进入城堡。巨大的城门慢慢打开了，农民开始不顾一切的往堡垒里冲，一个、两个、三个……当我数到六的时候，战斗胜利了。

上帝啊，拯救我愚蠢的灵魂吧，当荧幕变黑的一刹那，我才意识到我没有数贞德！

第六关 完美无暇的殉难者 (A Perfect Martyr)

士兵日记：英国人公开审判了被俘的贞德，以异教徒的罪名宣布她有罪，并判处了死刑！三天后在广场上的一根木桩上执行了火刑……我无法用言语来表达什么，就那么愣愣地坐在地上发呆，满目泪水中怀念着征战了大半个法国而倒下去的她……在攻占英军要塞卡斯帝林（Castillon）的战斗前，不知为什么我会如此的悲观，也许我会战死，那么就是为了那个勇敢的农村姑娘而死，我将为自由的法国战死！



我掩护着运载着法兰西国旗的马车从树林中出发，向南移动发现大批的法国部队，波若恩（Jean Burean）率领的精锐骑兵、奥尔良执政官率领的炮兵和拉·海尔（La Hire）的大量步兵一起汇合。不要和蜂拥而来的敌人纠缠，尽量把部队整编成三支——骑兵、步兵的近距战斗部队和炮车、弓箭手、投石机的远距战斗部队，以及最后的那辆马车，然后下达一个最简单的命令："冲！"庞大的部队沿着大路快速挺进，不要理会林立的弓箭塔，在必要的时候把部队集中在开阔的地方，歼灭追赶的敌军——至少是在地图中央河流上的大陆桥，以及过河后偏北的高地，这两个地方是一定要停一停的。接近地图西北角的城堡，只要还有手推加农炮和投石机，那么胜利就不远了。用投石机砸开厚厚的城墙，所有能动的力量簇拥着马车冲进堡垒，把旗帜插在高地上（被特殊标亮）即取得胜利。

战争突然开始又突然结束，持续了近一个世纪的战争在贞德参战的一年后结束了，不知道该怎么描述一个人对历史的改变，大多数的事件由实力决定了历史的走向，而也有极少数的偶然，在十五世纪的法国，历史就这么被一个年轻的女孩改写，更重要的是，她改变了人们的信仰。昨天我们效忠于国王和领主，现在我们为自由的法国而战！

萨拉丁：阿拉伯战役

历史背景：为了结束撒拉孙人（古阿拉伯民族）在巴勒斯坦的统治，四个基督教国家组织了又一次的十字军东征，撒拉孙人的国王——萨拉丁（Saladin）不甘失去世代流传下来的土地，征召部队准备复国。针对基督教的十字军东征，他组织了著名的"讨伐异教徒"战争，而对于欧洲人的狡诈和凶狠，他表现得更加阴险和残酷。那么，富饶的巴勒斯坦上空将会飘扬谁的旗帜呢？

第一关 阿拉伯骑士 (An Arabian Knight)

一名十字军战士的独白：进入巴勒斯坦已经一个月了，我还是在陌生的在沙漠上四处游荡，我恐怕要死了……四天前的战斗中我和我的部队被打散了，就一直在沙漠中乱跑躲避追杀，不久我就把战马留给了食尸的秃鹫，再往后又把厚重的盔甲丢在地上，对于我这些都不再重要了。后来我遇到了三个人——竟然是阿拉伯骑士，作为他们的敌人，这些阿拉伯人并没有粗鲁的对待我。事实上，他们给我一点水和一匹老马，让我跟着他们回到村落里。就这样我居然看到了了他们的主——萨拉丁，他并没有油画里描述的那么凶残，相反他的宽大和仁慈令我对他如此敬佩。萨拉丁没有下令杀我，虽然我们通常是杀掉阿拉伯人俘虏的，他甚至让我参观了他们的营寨，希望我能把这里发生的一切写成一部编年史（难道是阿拉伯版本的马可波罗？）。萨拉丁的敌人正在向埃及挺进，以增援具有战略价值的开罗。"谁占领了开罗，谁就拥有埃及"——这是连傻瓜都明白的道理，事实上在我被俘虏前，我就是随着十字军从这个方向上进攻埃及的。多么具有讽刺意义啊，现在的我从敌人的视角开始审视这场战争，和"残暴"的"野蛮人"一起走在通向埃及的大道上。

第一场战斗要求肃清在埃及的法国殖民力量。沿河流顺流而下会遇到小股法军，在地图南部桥口消灭法军主力，战斗完全不需技巧，只是所有部队一拥而上，还能有什么能在无数把阿拉伯弯刀下幸存的呢？从桥上跨过尼罗河，得到了一艘重型炮舰的火力支援，慢慢地砸开开罗的大门吧，所有部队快速穿过繁华的开罗，直逼埃及国王的王宫（东北方向地图上标亮的区域），胆小的埃及随即恢复了和我们的同盟，并派遣部队协助消灭它原来的盟友——法国。法国的殖民地就在开罗以东的绿洲上，骆驼骑兵风一样的掠过沙漠，突然包围了法国小镇。要注意法国的随军僧侣，用快马赶上去砍翻他们，最后推平城镇中心。

法国人被从埃及赶出去了，萨拉丁又一次成了尼罗河的主人，令我吃惊的是他居然释放了所有的俘虏，并开始致力于国家的繁荣，在开罗他修建了大批的清真寺、宫殿、学校和医院。而与此同时，我的国家正在强行征兵去消灭这么一个遥远而辉煌的文明，每当想到这些，我都辗转反侧不能入睡。 *(待续)*

3D梦幻组合 让您梦想成真

（一）

在这个科技日益发达的时代，电脑已成为人类不可缺少的帮手。在电脑起步较晚的中国，越来越多的朋友准备或已经配备了自己心爱的机器，DIY一族在中国就这样崛起了。Do it yourself是DIY一族的追新精神，但怎样用较少的投入，在品牌繁多、质量参差不齐、价格更是波动频繁的电脑配件市场挑到自己称心如意的绝佳组合？这是让每个DIYer头疼的一个关键问题。

现在这个问题再也不会让您头疼了，您会发现买电脑原来也是一件简单有趣的事情。广州昂达电子有限公司在喜迎千禧之际，针对市场实际，向广大DIYer们特别推出三款具有代表性的套件组合，以满足不同客户群的不同需要！这三款套件分别是黄金、白金和钻石套件，本期先为大家介绍的是黄金套件。

黄金套件

性价比极高的家庭多媒体

配置	型号
主板	艾崴VD133
显卡	ELSA 影雷者III/LT/32M
声卡	Aureal（傲锐） V1
CPU	赛扬366
硬盘	8.4G
内存	64M
光驱	ON-DATA 40X
软驱	普通
显示器	普通15"
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
音箱	木质

主板是整台机器的平台，相对而言，CPU、硬盘质量差异性很小，且选择余地也不大（全世界就Intel、AMD、Quantum、Seagate等那么几家厂商），主机板的好坏很大程度上决定了整机的性能和稳定程度。艾崴在台湾素有主板专家的称号，其研发能力在台湾首屈一指（全世界绝大多数主机板都是台湾生产的），最近还率先推出了Intel 840芯片组的主板（不过这是专门为高档服务器设计的）。艾崴主板集易用和稳定于一身。本套件选用的艾崴VD133主板最近被PC Computing 评为"流行科研梦幻发烧最佳平台 "，采用VIA Apollo Pro 133 芯片组，支持PC 133标准和DMA 66之硬盘接口。打开包装，您就能领会到什么叫做精品——盒子比普通主机板要大一些，印刷非常精美；主板盒内从DMA 66线到使用手册，处处可见艾崴用心之细；BIOS内建防病毒软件，把CIH等BIOS病毒通通拒之门外；测温方面，除了一般主板都有的CPU测温外，还独家具备硬盘测温。现在硬盘转速越来越快，很多人都用上了7200转的硬盘，发热量也随之越来越大，散热已逐渐被用家关心。有了硬盘测温，您就可放心地使用您的宝贝硬盘，防患于未然了。

谈到显卡，ELSA向来就有“显卡中的奔驰”的美誉，虽然进入中国市场才刚刚一年，已备受各大媒体和广大用户好评。目前显示卡最主流的芯片组非nVIDIA的TNT2　系列莫属，影雷者III/LT/32M 采用的就是TNT2 M64绘图芯片。虽然M64数据接口只有64位，但新一代TNT2的核心使其性能远远超过TNT，故影雷者III/LT/32M仍不失为一块强悍的3D图形加速卡。自台湾9.21地震后，显卡价格普遍有上扬，但ELSA 凭藉与内存供应商良好的合作关系与其长远的市场策略，现在价格比很多台湾品牌显卡都要低，且还有6年保修的承诺，实在是提着灯笼都难找啊！

多媒体可不能没有声卡，Aureal（傲锐） V1声卡可能听说过的人并不多，但提到A3D，相信绝大多数电脑爱好者都有所耳闻。那么什么是A3D呢？A3D是3D音效（即声音有上下左右前后之区分）的标准之一，换句话说，A3D可看作Aureal 3D的缩写，原本是为美国太空总署（NASA）培训宇航员设计的，现在已成为目前最多游戏开发商支持的标准。V1声卡基于Aureal 原厂Vortex1芯片，使用最新驱动程序，支持A3D1.2标准，并兼容Windows 2000。A3D1.2是1.0版本的增强版，在原有复杂的3D特效中又增加了反射音、吸音等高级特效，且这一切都是由Vortex1芯片硬件加速而来，完全不会加重CPU的负荷，能真正实现只用两个音箱就能进行准确的3D定位，无论在实际的游戏还是软件应用中，都能得到高品质的音响效果。这款V1声卡才卖290元，再说还有傲锐公司——“A3D原创者”提供包括未来互联网升级和技术的全面支持，以及三年保修的质量保证，您还需要犹豫吗？



ON-DATA光驱作为一个新崛起的品牌，以其优良的读盘容错性和稳定性已渐渐获得用家的认同，价钱又比较平易近人，是装机的理想选择。

评语：黄金套件配整机价格约在6300元左右，是性价比极高的家庭多媒体。

（未完待续）

《铁路大亨Ⅱ》，我喜欢它，喜欢它的机车，喜欢看它的机车在世界轰隆隆地跑过。从蒸汽火车老旧的车头到电力火车的超现代流线形，钢铁长龙代表的是历史，也是很多人曾经的记忆、曾经的挚爱。在游戏中，一共有60种机车可供选择，在这之中，有些也是我最爱的。

美国建造的第一条铁路是旧世界科技和新世界探索精神的混合物，第一批机车并不比马匹强多少。但是，美国的现代铁路服务种下了扩张和工业化的种子，时间长达一个多世纪。你，作为巴尔德摩·俄亥尔铁路公司的董事长，在第一个战役任务“钢铁种子”中，就使用到了“约翰牛”（出现于1831年）。“约翰牛”是一部英国设计的改良型机车，也是第一个采用排障器的机车。它以部件的形式被运到美国，并由一位以前从未见过机车的工程师加以组装——他加了排障器、前灯和其他配件。最早的约翰牛一直服务到1849年，它是美国作为文物保存的第一部机车。必须承认，“约翰牛”在早期是很好的平地客运火车。如果车厢编组仅采用2节，更能发挥其最佳性能。

“美洲”（出现于1848年）是游戏的制作人菲尔·史丹梅尔的最爱之一，这一名称来源于它是美国标准机车型号的通用设计。到1870年，全美85%的机车都属于这种型号。直到20世纪，仍广泛使用这种型号机车的多种变型，并且被载入铁路史册。



轰隆隆的火车

二十世纪的“太平洋”（出现于1908年）也是倍受菲尔·史丹梅尔推崇的，它的轮式构造使它成为蒸汽产品中最快的机车之一；在使用后期，常常被加以改装作其它用途，是全球许多铁路公司的标准客运机车。它是第一部真正的高速机车，适合运输容易腐烂的产品和急躁的乘客。

然后，值得一提的就是美国著名工业设计师雷蒙德·劳威最喜欢的设计——GG-1(出现于1935年)。由于他的灵感，GG-1的整体车身是焊接组合成的，而不是用铆钉。这种制作方式及其特别设计使它具有独特的外形。不仅如此，GG-1的用途也极其广泛。它速度快，载重大，并将电力机车引进美国。GG-1一直服役到1983年，也是劳威设计的最后一款机车。在《铁路大亨Ⅱ》中，GG-1的可靠性最高，相应的电力费用也很高。

在1950年之后，火车的技术飞速发展，几乎所有的火车都是质优价优。在众多的耀眼光辉中，2008年出现的“TBX-1 玛格丽特·列弗”无疑是夜空中最闪亮的那颗明星！TBX-1是具备空前性能的原型，采用了劳伦斯·利沃莫国家实验室（LLNL）首先推出的Inductrack设计的改良型。Bergantz Transport的玛格丽特·列弗原型机车利用标准的上方电缆来提供初期动力，停放在标准铁路上滑行，直到磁动力出现为止。在速度达到2公里/小时后，Halbach Arrays与隐藏的被动线圈系统相配合，将机车和装载的货物抬升起来，平稳地将速度提至280公里/小时以上。它就是铁路帝国的公主，250万美元的天价是它高高扬起的下巴。没有别的机车能像它一样跑得那么快、那么平稳和优雅。只要你的国家不像美国那么大，只要一部，就可以为你的整个国家提供服务。它就是铁路帝国的梦想。

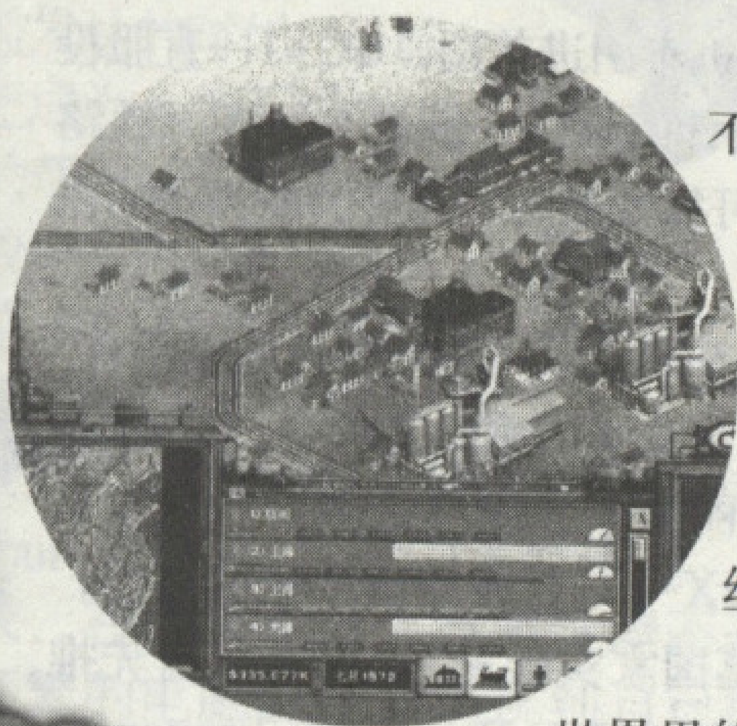
据说，《铁路大亨Ⅱ》的开发小组花了大约3个月的工作时间研究选择哪些大亨、采用哪些数据用于游戏中的机车等。虽然在游戏中，看到的只是一些小小的火车跑来跑去，但是我真的很感谢他们塑造的这些小小的模型。还记得小的时候痴痴看着的大火车，也记得曾经羡慕过的邻家孩子的火车玩具，还有那图书馆里老旧的火车照片……记忆中就是有这样那样的痕迹，一不留神就从心中轻轻地擦过。

吉林 少女鸟

汽笛声的背后

火车

北京 枫茗轩工作室



当你看着自己铁路公司的资产稳步上升，正准备进一步扩大公司的规模，计划不断蚕食、挤垮、最终吞并自己的竞争对手时，突然收到了一封从银行过来的个人破产通知单，你会怎么想？抓狂、砸电脑、调进度？还是撇撇嘴，心想这是不可能发生的？但不管你怎么想，这确实是笔者第一次玩《铁路大亨Ⅱ》时遇到的真事。因为在《铁路大亨Ⅱ》中，那一列列奔驰疾走的火车和明朗的汽笛声后面还有另外一个世界，一个真实而又残酷的金融世界。在这个世界里，充斥着尔虞我诈和各式各样的陷阱，一个不慎就可能导致多年的苦心经营化为一丝飞烟。

如果你不希望这样的惨剧发生在你的身上，就必须了解《铁路大亨Ⅱ》的金融世界里的各种规则，了解股票交易中的各式陷阱。

首先，要明确一点《铁路大亨Ⅱ》同其他经营模拟游戏不一样的地方。在《铁路大亨Ⅱ》中，你就是你，公司就是公司，你是公司的董事长，你可以利用公司实现自己的目标，必要的时候，你也可以把原来的公司卖掉，成立一个新公司。最重要的是，你必须利用公司替自己挣够资本，原因有两点，一是有很多关都需要你的个人资本达到一定水平，二是如果手上有足够的资本，即使遇到再大的金融动荡，也可以处乱不惊。

好，如果你明白了上面这一点，那么就不会对下面所阐述的产生任何问题了。

公司内部经营

在公司内部实行好的经营管理是公司利润最大化的强有力保证，同时也是你个人收入增加的最可靠方式。但要想做好这一点，并不是动动嘴皮子就行的。首先要知才善用，你能雇用的每一名经理都有自己独特的才能，有的经理可以让你的铁路建设费用降低、有的可以让你收入增加、还有的可以降低你的股票价值，如果你能够善用这些经理，将会带来事半功倍的效果。例如，当你准备大兴土木的时候，聘请一位能够降低铁路建设费用或者降低车站、甚至降低桥梁建设费用的经理都可以节约一笔不小的费用。当公司处于资本积累的阶段时，一位能提高乘客营运收入的经理将是你的得力助手。当你想购买公司的股票，防止竞争对手的骚扰时，一位可以降低股票价格的经理会使你眉开眼笑。当然，类似的情况还有很多，具有其他独特能力的经理也有很多，只有在不同的时期任用不同的经理，才会不断的给你和你的公司带来收益。

也许有的玩家会不太习惯，不过不用担心，当你聘用新的经理时，那位离去的经理并不会对你怀恨在心，因为你的竞争对手也许正需要这样的人才。

另外需要注意的是经常要观察一下每一列火车的收益亏损情况，每个地方在不同的时期对于乘客、邮件或者其他货物的供应量和需求量都是会发生变化的，尤其是进入了经济萧条的时期，无论是供应量还是需求量都会相应的减少，这时你就需要紧密关注是否有列车处于亏损的状况，一旦发现，就要及时减少车次，减少列车的车厢，把亏损降到最低。不要怕麻烦，因为营运的持续亏损带来的不仅仅是收入的减少，而且会产生一系列连锁反应。亏损会带来股票价格的下跌，会让你的对手抓到机会收购你的股票，进而导致你的资产急剧下降，公司被对手控制，更可怕的是长期的效益不好很可能会导致更长期的经济不景气。



股票金融市场

在介绍《铁路大亨Ⅱ》的金融世界前，笔者需要先给大家说一说在这个游戏里股票的涨跌都有一些什么样的规律，最基本的规律是买涨卖跌，这一点要牢牢地记在心中，更重要的是在实际情况中能灵活应用。还有一些其他的规律，如在公司初期资本不多的时候，火车每走一趟所带来的收入相对而言都是一笔极大的财富，这时股票会在火车到站的一瞬间上涨，当火车行驶在途中时，股票价格会适当回落。但是到了游戏后期，由于一趟营运的收入对于公司资产来说已经很少了，所以不会对股票价格造成较大的影响。但是，每一年的年终，公司的董事会会对这一年公司的盈亏情况做出评估，最主要是同上一年的利润进行比较，如果涨幅大，那么恭喜你，赶紧多购入一些股票吧，明年的第一天，股票价格肯定会涨；如果没什么增长，即使同样挣了那么多钱，那你也省省吧，明年不会有什么大变化的；如果下滑了，即使也挣了不少钱，那明年也肯定会跌，不过我还是要恭喜你，趁评估前赶紧抛出去一些，年初再买回来，还是能够挣一笔的，但是如果你错过了机会，呵呵，那就只有“恭喜”你了……。要注意一点，这几条规律是适用于所有公司的，包括你和你的竞争对手。



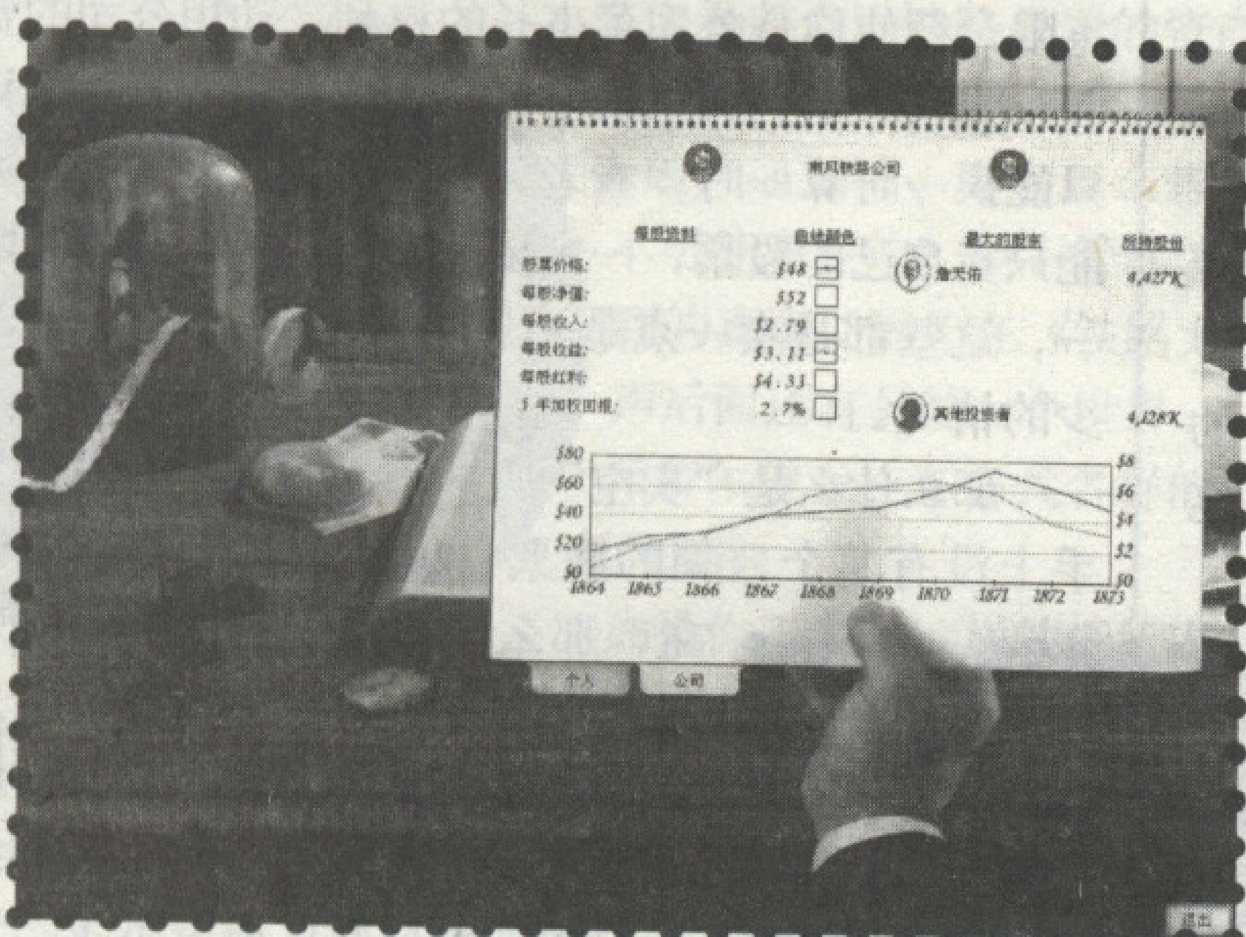
然后，笔者再说一下《铁路大亨Ⅱ》中对股票都能进行一些什么样的操作。有的玩家心里该想了，还能进行什么操作，不就是买和卖吗？不错，就是买和卖，但这两个字里面有很大的学问，《铁路大亨Ⅱ》里是允许“买空”和“卖空”的。“买空”就是说当你没有足够的现金，甚至于有一定的债务，但是由于你持有的股票以当时价格折现以后能够抵回债务，还有盈余（即购买力），那么你的银行经纪人会考虑借给你一定的现金继续购买股票。这是一种彻彻底底的赌博，如果你购买的股票涨了，万事无忧；如果跌了，对不起，你的银行经纪人是不会坐等山空的，他会“帮”你卖掉股票折现，这时就会出现一种很悲惨的情况：股票越卖价格越低，直到卖光了也抵不回来债务，最后你被扫地出门。如果真遇到了这种情况，千万不能卖掉自己公司的股票，利用给你的一个月的宽限，行使你是公司董事长的权利，动用公司的资产回收股票，提高股票价格。不过这并不是长远之计，只能挨一时算一时，看老天保佑了。所以炒股千万不能只卖自己的股票，一定要有竞争对手的股票以防万一，这些都是卖一点是一点的，不会发生越卖钱越少的情况。

那么什么是“卖空”呢？“卖空”就是说如果你手上没有某个公司的股票，但是这时股票的价格很高，那么你的银行经纪人会很乐意帮你卖掉他手上的一些股票，只要到时候股价低了能帮他买回来就行（呵呵，我真希望能扮演这个经纪人，有挣钱的事总是少不了，亏钱没他的事）。这也是一种赌博，赌输了你就只有自己掏腰包补回损失了。这样做实际上是坑人的做法，如果你看到某个竞争对手现金是一个很高的负数，而大量的资本都在股市中时，就可以来这么一手，保准让他焦头烂额。但如果那个人是你，竞争对手们也决不会放过这个机会。笔者曾经就遇到过这么一回，负债超过8000K，但为以防万一，维持购买力在2000K以上，可是没想到一夜之间，由于竞争对手的卖空，购买力变成了超过-1000K，为了不至于破产，不得不卖光了所有其它对手的股票，动用了几乎全部的公司资产，多少年的积蓄毁于一旦。教训就是：量力而为，千万不可冒进。

其实，这些只是股票市场上的凤毛麟角，真实的情况要比这些复杂的多，如遇到金融危机、经济复苏等时局下如何防止竞争对手的打击，如何利用这些时局挣钱，都是很有学问的事情。但是这些都只能靠你自己去摸索了，每人都有各自的应付方法，归根结底不要忘记：买涨卖跌这条最最基本的规律。

篇后记

如果你看完这篇文章后发现对自己很有帮助，那笔者就要祝贺你已经成了一名铁杆的《铁路大亨Ⅱ》玩家了，因为你将不再感兴趣于传统经营模拟游戏带给你的那种建设的喜悦，而是进入了这款游戏的另外一个世界，一个数字的世界，终日看着股票价格的变化，不断预测时局的走向。虽然笔者并不认为这有什么坏处，不过走到这一步确实略微偏移了经营模拟游戏的初衷，但这确实是《铁路大亨Ⅱ》的特色，有人欢喜有人愁，作为喜爱这种数字世界的笔者只能是不置可否，让玩家自己去体会其中的滋味。



如何成为：狼群中的领袖：

晶合实验室 辛蒂

如果你已经和电脑较量过了，获得了数不清的金牌，那么，接下来你做什么？自然是呼朋唤友地把你的一干死党拖下水，大家一起来玩联机模式。可是，你有没有想过，你是否真的有把握赢他们？你是不是真的可以认为自己就是铁路帝国的君主，从此君临天下了？是的，你相信了自己，踌躇满志地进入了游戏，一点都没有看见你的朋友们的阴笑（他们自然同样曾经在《铁路大亨2》中摸爬滚打过，叱咤风云过……）。一段时间后，你发现你一贫如洗，公司破产，负债累累……而且今天似乎房间里到处都阴森森的，暖气也不盛，你还穿得特别少……而你的好兄弟们，正在乐哈哈、笑嘻嘻……你怎么办？真人快打？撒娇耍赖？还是咬牙奋战？要知道，在这个铁路帝国里面，剖去大亨的外皮，就只剩下残酷无情的经济斗争，只剩下挖空心思的各种“奸诈”手段的运用；游戏如商场，商场如战场，你已经置身于一群两眼放光的“狼”中间，而你的目标就是，成为“狼群中的领袖”。

那么，如何成为“头狼”，让自己不是被挤兑的对象，而是轻拍别人肩膀，说一句“小同志，还要多锻炼噢！”拂拂衣袖，不带走一片云彩般地轻轻走开呢？办法自然是，附耳上来：

作“狼”准则第一条：心理上一定要做好准备。心中默念“对待敌人要如秋风扫落叶一般残酷无情”，该扩张的时候不能手软，该吞并的时候不能心软，更不要被红颜的妩媚一笑错失了良机。要知道，胜负之分，就是必须有一方典家当产！而高手过招，更是分秒必争；机不可失，失不再来。

作“狼”准则第二条：千万别再指望“暂停”。当你自己一个人挑战电脑的时候，所有的高手都会指点你，一定要充分利用“暂停”的功效，深思而后行。但是，在多人游戏中，时间的移动是截然不同的。时间会不停地流逝，让你充分体会什么叫“光阴似箭”！不论你在哪个窗口中，每一位玩家都可以调节游戏的速度，哪怕你暂停游戏了，另一位玩家也可以再次取消暂停（他自然要这么做，这样可以让你更慌乱！），或者购买股票，甚至就在你的眼皮底下建造车站！所以，在多人游戏中需要快速的反应和永不停止的行动，你没有慢慢思考的时间。

作“狼”准则第三条：灵活运用“交谈功能”。你可以向其他玩家输入任何讯息，或恐吓或哀求，或者讲笑话谈事情，扰乱他们的思考，向他们发动心理战。嬉笑怒骂皆是游戏，但是要做得优雅，要做得有艺术，要做得逼真，要做得恰如其分；如果他们因为挫折而退出游戏，也就没有意思了，不是吗？

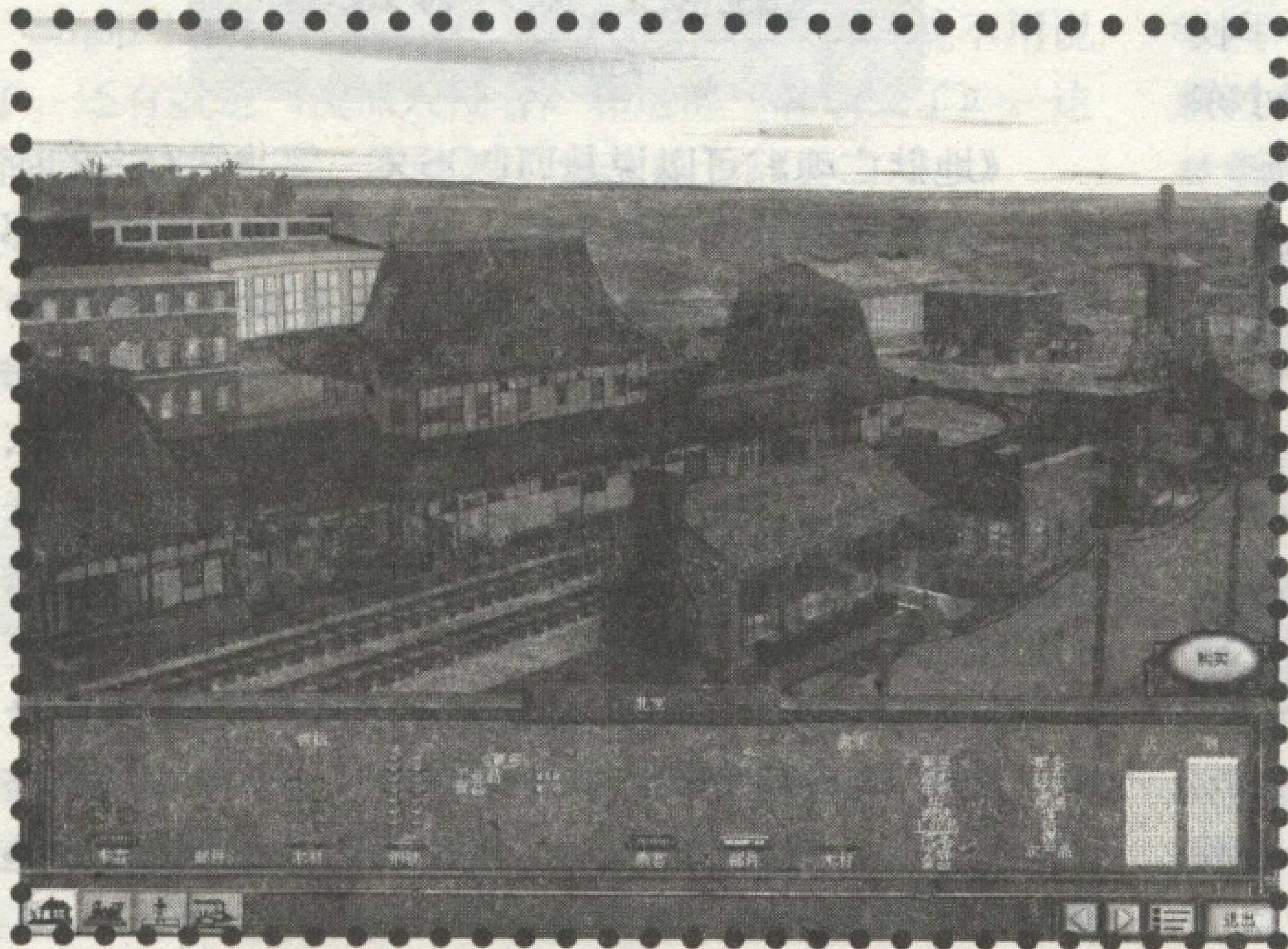
作“狼”准则第四条：迅速开始，攻城掠地，在一开始就立于不败之地。毫无疑问，一个良好的开端比什么都重要。其实游戏都是这样，结果大部分是由游戏开始后不久决定的，那些在一开始就找到了极佳的开始位置的竞争者自然可以建立起最牢固的基础。所以说，耽搁时间就是在自杀。你要做的就是，在0.01秒内找出一条路线，并建设立起来。一旦你知道在哪里建造车站，那么就立刻动手吧。一般来说，你的开始位置（或至少其中一个）会在大城市，所以，要立刻尽力建造大型车站抢占地盘。不要傻傻的先忙于铺设铁路，那会花费太多的时间；作“狼”就要占用你所有能占用的空间，将对手排挤出去。发行一笔债券(如果可以，就发行两笔)，以

便筹集资金设立盈利的第一条路线（以后会很快还清，到时候再说）。同时，开始炒股票，争取操纵市场。虽然股价开始时会较低(意思是你能负担得起)，但是股价肯定会迅速飚升，让你大赚一笔（这是因为一般人都还会有一个不错的开始的，相信我）。

作“狼”准则第五条：迅速扩张，步步为营，保持你的领先地位。所有的老话都是说“创业容易守业难”，而老话常常是对的，游戏中也是这样。所以，一旦你站稳了脚跟，就要立刻开始扩张。也就是说，如果你设计好了一条盈利的路线，就要为了它而储存资金，否则，就要利用尽可能多的钱去追求尽可能高的效率和赢利性。要让你的每一笔支出都有价值，不要因为你突然多了200万就忘了东南西北，乱花一气了。永远不要浪费资金，就象在现实中我绝不推荐冲动消费一样。你可以延伸你的路线，或者回购股票以抬高股价，或者购买产业，或者偿付过去发行的债券……或者，向你的竞争者投资，大量购买他们公司的股票。想想看吧，当你的竞争者偶尔查看公司股票时却发现自己已经不是自己公司的大股东了……他肯定是面色苍白!

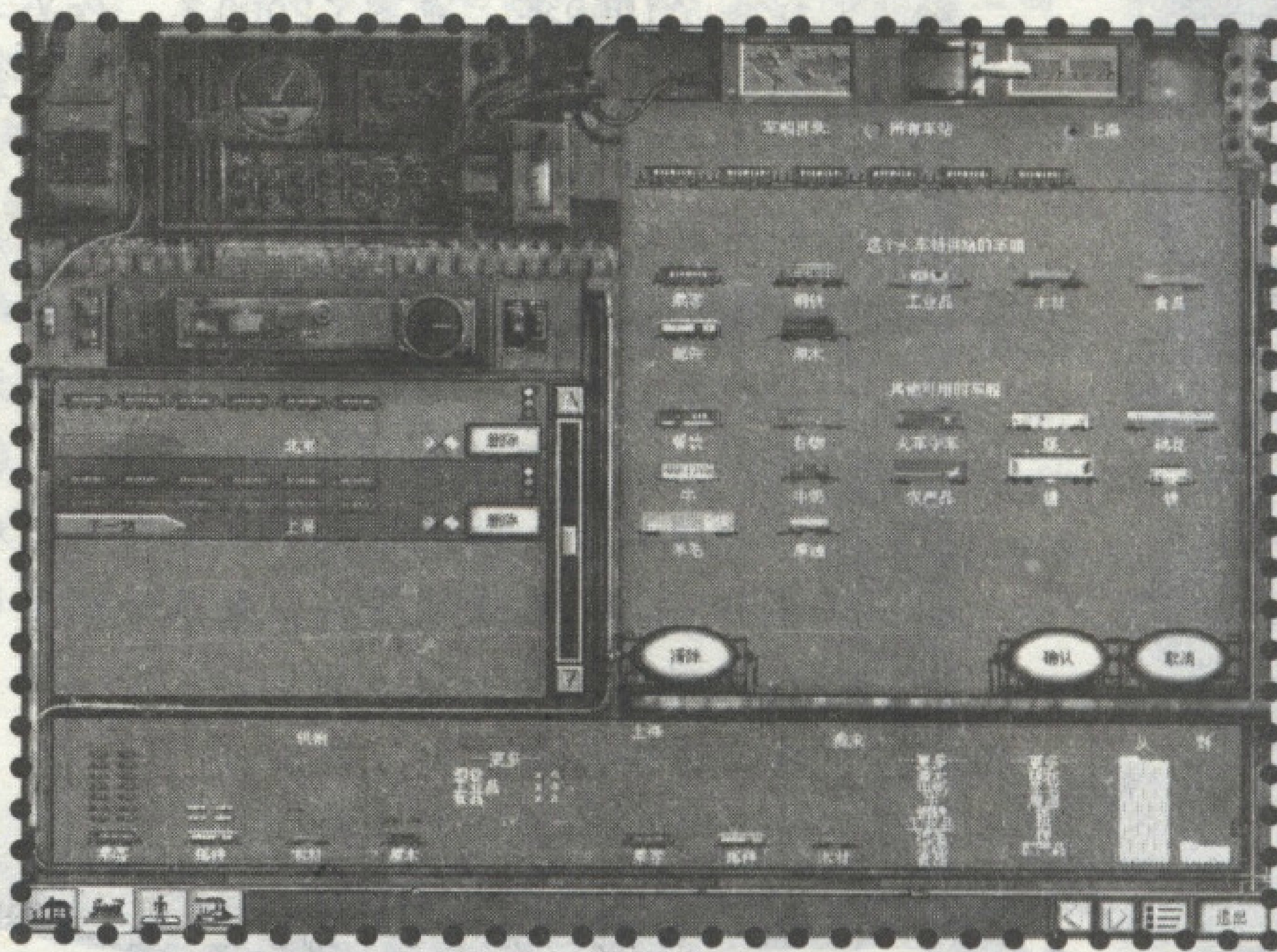
作“狼”准则第六条：积极进攻，夺取你需要的东西——尤其当它们为他人所有时。是的，这是个残酷无情的商业游戏世界，想要出人头地，就必须加强竞争，作“头狼”。别忘了，不竞争的好人往往会是最后一名。

你可以借钱扩张，聪明的商场精英都是善于利用属于别人的钱为自己创造利润的。债券就是如此，只有你发行过多债券以致将所有收入都不得不用于利息支付的时候，债券才会伤害你。玩火吧，只要别太过



分。发行三次债券，去建设一条财源滚滚的路线自然会让你在游戏初期一路领先；只要你不是用债券去弥补亏空或设立一条一般路线，你面前的路就是光明大道。

大城市在游戏中是个决定性因素，让其他玩家垄断大城市的代价是你几乎无法承受的，所以你必须



和其他玩家一起“分享”资源，这是出色的游戏大亨所必需的。大城市往往可以容纳下两位玩家，对工业品和食品的需求也最大。因此，即使另一位玩家在你梦寐已求的特大城市中建造了车站，你也要赶紧加入其中，并尽可能多地涵盖资源，谁说后来者不能居上呢，只要你够精明。

还有，举例说的话，如果你的竞争对手在面包坊内制造食品，而面包坊恰好位于你的车站服务范围内，那么还客气什么，使用它吧! 先到者先取货，这是游戏的规矩；你可以利用它尽可能多地从他们手里“窃取”食品，赚取利润；而你的对手，只能怨天怨地了。

于是，在一遍遍地熟悉地图后，在一次次的铁路之战后，你已经可以做到一边和朋友调侃着，一边就“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”了。恭喜你，你已经掌握了游戏的精髓，是这个真实的虚拟世界的霸主了。那么，作“狼”准则最后一条：赢了的人最好在心中暗笑，但是表面千万不要太嚣张，一定要谦恭有礼，“承让承让”“侥幸侥幸”什么来上两句，以备下次还可以有人陪你这个高手过招，且不要因为游戏破坏了兄弟感情嘛。

补丁铺

5、4、3、2、1、0——新世纪的时钟敲响了！全世界的人们一起送走了1999年，迎来了2000年，作为一位能够有幸亲身经历这一极具历史意义时刻的人，我此时的心情是非常激动的。新世纪新气象，在二十一世纪的第一年里，掌柜的我一定要把补丁铺办得更好更红火。同时我也希望那些对补丁、修改器感兴趣的玩家们继续关心我们这个小铺，我深知，补丁铺能有今天的成绩，主要是靠玩家们的支持和鼎力相助！好了，还是来看看这一期我为大家带来哪些好东东吧。毫无疑问，《古墓丽影IV》的修改器、《创世纪IX：升腾》的修改器和《亡魂战士》的修改器当属本期重头戏，此外还有《足球2000》的联赛补丁大礼包等好东东，都在小铺里等着大家呢。闲话少叙，请大家入铺观瞧。

枫茗轩工作室

《古墓丽影IV》修改器
Tomb Raider IV

盼星星、盼月亮，终于在上个世纪末把我们可爱的劳拉给盼来了，我还真怕她到二十一世纪才露面呢。这回她又带给了我们什么样的惊喜呢，呵呵，恐怕是更艰难的历程吧。确实很出乎我的意料，《古墓丽影IV》竟然难到了如此地步，还好我是补丁铺的掌柜，否则还真不知该怎么办了呢。费尽千辛万苦，终于找到了这个由Class制作的修改器，希望这个小东东能让广大深陷古墓中的玩家早日脱离苦海。

使用方法：运行子目录\Tr4t下的执行文件Tr4tlr.exe，接着进入游戏，在游戏中按下下面的热键就能实现相应的功能。

F1：无限的火折；F2：无限的小医疗包；F3：无限的大医疗包；F4：无限的生命。

《创世纪IX——升腾》修改器
Ultima IX

想当年掌柜的我最先开始玩的英文RPG就是《创世纪》。经过了这么多年的等待，我们终于看到了这部Origin制作的《创世纪IX——升腾》。因此掌柜的我不敢怠慢，为玩家们找来了这个东东——它的修改器。

使用方法：运行子目录\Ultima9下的执行文件Ultima9t.exe，接着进入游戏，在游戏中按下下面的热键就能实现相应的功能。

Z：将生命值和法力值加到最大；X：将生命值和法力值设为无限；O：金钱数量最大化；P：将生命值和法力值设为255。

《地狱亡魂》修改器
Revenant

《地狱亡魂》可以说是EIDOS又一部非常有名的游戏了，玩家在游戏中可以发现，其中人物动作的细节都做得非常逼真。在游戏中只需按A、S、D等几个热键，就可以象玩对打游戏那样和敌人作战了，感觉很爽。此外游戏的故事情节更是曲折，所以你要想了解其中玄机，并把游戏打穿的话，那一定得试一试掌柜的我找来的这个修改器，这个东东可以让亡魂战士的生命值和法力值永远无限。

使用方法：运行子目录\Cm下的执行文件Cmrpi.exe，这样便可以自动进入游戏（如果游戏完全安装的话，甚至不需要光盘），你会发现生命值和法力已经是无限的了。

《足球2000》联赛补丁大礼包

FIFA2000

《足球2000》这部游戏刚一面世没多长时间，就有很多的人做出了与它相关的各式补丁，所以掌柜的我特地找来这个装有多个补丁的大礼包为广大球迷送上，就算作为新世纪的礼物吧。

使用方法：运行子目录\Fifa2k下的执行文件Fifa2000qt1nf.exe，将里面所有的压缩文件解压到你所指定的一个目录下。在这个目录中，你会找到下面这些补丁。

f2kacjer.zip——AC米兰队的新球衣
f2kadref.zip——阿迪达斯的裁判服
f2kamsar.zip——荷兰阿姆斯特丹球场
f2karski.zip——阿森纳队的球衣
f2kbraup.zip——巴西联赛
f2k-braz.zip——更新了的巴西联赛
f2kengad.zip——英国的球场广告牌
f2keplad.zip——英超的球场广告牌
f2kflore.zip——黄绿相间的花瓣球，很适合雪天
f2k-psg.zip——巴黎圣日尔曼队球衣
f2kromki.zip——罗马队的球衣
f2kspaki.zip——圣保罗队的客场球衣
f2kumbro.zip——安博牌足球

注意哦，每个补丁的使用方法都在压缩包内，用的时候请依据不同的补丁去看不同的自述文件以获得正确的使用方法。

《麻烦大了》修改器

Tonic Trouble

有时发现育碧总是喜欢发行孩子气很浓的游戏，“Smell like teen spirit”，对吧。《雷曼》就不用说了，还有就是《傻瓜入侵者》和这部《麻烦大了》。这个是它的修改器，能够把主角改成无敌。

使用方法：运行子目录\Tontro下的执行文件Tontrot.exe，接着进入游戏，在游戏中按下以下热键实现相应的功能。

F5：无限的生命；F6：无限的能量。

《印第安纳琼斯和魔鬼机器》修改器

Indiana Jones

每当想起当年哈里森福特主演的《印第安纳琼斯》系列电影时，其中的惊险镜头便不断在我眼前浮现。正是这部电影让我小时候就一直梦想着能象他那样四处去冒险，可惜这个梦想一直没能实现。不过还好有这些根据电影改编而成的游戏，在这里我也算过了一把瘾，同时也把它的修改器给大家找来了。

使用方法：将子目录\Indy下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件Indytrn.exe。接着进入游戏，在游戏中按下Alt+Tab键切换到桌面，按下修改器上面的Max Money按钮就可以获得无限的金钱，按下Start Indy按钮就可以开始进行你的冒险了。

《明星志愿II》无敌存档

这又是一部挺不错的养成类游戏，而且在老玩家当中颇有些名气，这就是它的无敌存档。

使用方法：在子目录\Mxzy2里的文件Mxzy2.gm是《游戏大师》（GAME MASTER）6.20以上版本的内存修改码，使用《游戏大师》打开此文件，运行游戏便可以拥有亿元资金，所有属性都为9999（除了叛逆属性），人气和名气一开始都为2000点，而且还可随发展增加。

那些扩展名为sav的文件则是让无《游戏大师》的玩家使用的，可将其直接复制到游戏安装目录下的Save子目录中，在游戏中打开存档便可实现以上功能。

《无人岛物语》修改器

大家在使用这个东东时要注意，它的界面是繁体的，所以最好先运行多内码平台。

使用方法：将子目录\Sv4下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件Sv4trn.exe。接着进入游戏，按下Alt+Tab键切换到桌面，按下相应的按钮就可实现相应的功能。

《车王争霸VI》修改器

Test Drive VI

《车王争霸》系列已经作到第六代了，在这个游戏中，没有钱的话你可是寸步难行的，所以试试这个修改器吧。

使用方法：将子目录\Td6t下的文件拷贝到游戏所在目录下，然后运行执行文件Td6t.exe。接着进入游戏，按下F1键，就能获得最多的金钱。

秘技

上海 天骄创作室：雷鸣

霹雳小组III

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

在游戏中按SHIFT+~调出控制台，然后输入以下字符串获得相应的秘技功能：

iamleet = 立刻胜利
johnwoo = 速度变慢
swatlord = 整个小队无敌
biggerpockets = 弹药无限
casual = 小队队员无队服
doubleshot = 开火速度变快
nc17 = 受伤后流血更多
noshades = 夜晚的任务变白天
hotstuff = 嫌疑犯变得很难杀死
justin = 嫌疑犯不会投降

用文本编辑工具编辑swat.cfg这个文件，把shootgoodguys=1改成shootgoodguys=0，就不会伤害自己人。

虚幻之重返纳帕里

UNREAL MISSON PACK: RETURN TO NA PALI

在游戏中输入下列字符串以获得相应的秘技功能：

取得CA来福枪：Summon CARifle
取得枪榴弹：Summon Grenadelauncher
取得火箭筒：Summon Rocketlauncher

魔法门英雄无敌III之末日之刃

HEROS OF MIGHT AND MAGIC:ARMAGEDDON'S BLADE

在游戏中按TAB键，然后输入下列字符串以获得相应的秘技功能：

nwcwatto：加10万金子，每项资源+100
nwcdarthmaul：在每个空的带兵格加10个black nights
nwcr2d2：给选中英雄所有战争机器
nwccoruscant：所有城镇升到顶级
nwcquigon：选中的英雄升一级
nwcpodracer：选中英雄无限移动点
nwcpadme：在每个空带兵格加5个大天使

半死不活——反面力量

HALF-LIFE: OPPOSING

为游戏的启动文件或快捷方式加上以下属性：hl.exe -dev -console -game gearbox，而后进入游戏，就可以在游戏中使用以下秘技了：

IMPULSE 101：弹药和武器全满
/GOD：上帝模式
/NOCLIP：可以穿墙/飞行
/MAP xxxx：到地图的地点xxxx
/GIVE xxxx：给物品xxxx

印地安那·琼斯和恶魔机器

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

在游戏中按下F10，然后在输入窗口中输入以下字符串获得相应的秘技功能：

God Mode urgon_elsa：上帝模式
All Weapons azerim_sophia：全部武器
Health Items nub_ willie：健康项目
Free Hints：全部提示

雪上飞飙

SNOWMOBILE RACING

开ATV式雪橇：在选橇画面的点击Back按钮上的ATV标志。

开Arctic Cat Sno-Pro橇：把困难难度下的游戏打通两次，就可使用Arctic Cat Sno-Pro 和Blair Morgan这两种新东西了。

机车500

GP500

在单人游戏中使用如下名字会有特别效果：

!Scooter!：单脚滑行车
Ghostriders：变鬼
BeamTeam：新自行车
RedJocks：穿新衣骑车

魔法公主大冒险

冻结敌人的方法：先用水系魔法把敌人淋湿，再用风系魔法攻击敌人，敌人就会冻结；出去修行时如果钱不够花，可以随时回家向阿妮丝的爸爸（兰吉雅）拿钱，次数不限；此外有时到草丛中逛逛，也会有一些意想不到的惊喜喔。

魔星大战略II

游戏中同时按下Ctrl和F12键，并输入下列字符串可获得相应的秘技功能（这些秘技不能在战役模式下使用）：

PILE IT ON：增加资源
Q40：开发所有科技
GREEBLIE：立刻完成开发中的研究项目
WALL2WALL：人口最大化
LEO：显示敌人的资源和人口
BIGBRO：可查看任意地区
CHARISMA：所有的计算机对手成为盟友
SMART：Skirineen立刻出现
SQUISH：任务获胜

企业大亨

ENTREPENEUR

在游戏中按下Tab键，然后输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

Feelthatmojorising：每项资源各加10单位
idkfa：每项资源各加99单位
zeropercentinterest：获得1000万元
nomoneydown：获得1亿元
upmysleeve：卡片全满
hitmeagain：获得一张行动卡
impressme：完成目前研发的项目
iseelondoniseefrance：所有领域研发完成

终极猎杀

HUNTER HUNTED

游戏中按下回车键，再输入以下字符串以获得相应的秘技功能：

AVACADO：将主角的颜色切换到绿色
BLUE：将主角的颜色切换到蓝色
COLE：得到所有武器、子弹全满、100个生命点且无敌
HAHN：将主角的颜色切换到红色
INVINCIBLE：无敌
LUKASZUK：得到所有武器
OCHRE：将主角的颜色切换到褐色
RAYL：无敌
SAGE：将主角的颜色切换到亮绿色
SNELLINGS：得到100个生命点
TREVOR：得到所有武器并子弹全满
VINCENT：将玩者的颜色切换到灰色

泰山

TARZAN

游戏中输入以下字符串获得相应的秘技功能：

stlevel：跳关
ststage：选关
stanimals：杀死所有敌人
stsave：保存游戏
stload：载入游戏
sttarzan：改变泰山外型
stjane：改变简外型
stcolour：明亮色彩

地狱门

将游戏快捷方式修改成 C:\Program Files\智冠科技股份有限公司\地狱门（以上为缺省游戏安装目录）\Game.exe yoki，再进入游戏后按回车键，键入以下字符串获得相应秘技功能：

FIGHT：无敌
MAGIC：可学得全部的魔法，使用时不扣妖力值
RAISE #：各主角升级一次（#为要加的级数）
GETOBJ #：得到物品（#为物品编号）
GOLD #：得到金钱（#为要加的数目）
FOG：迷雾开关
MAP：游戏地图
SETEVEN：设定事件
VIEWEVEN：观察已设事件
VIEWMSG：观察信息流向
SCREEN：游戏画面截屏
BUY #：买卖系统测试（#为要测试的项目）

E-mail: tianjiao@163.net
Homepage: http://www.pchome.net/tianjiao

TOP TEN

晶合聊天室

这期聊天室我来主持？有没有搞错？最近新游戏那么少，好玩的更少！你看这聊天室人这么少，叫我怎么主持！

没办法，硬着头皮进了聊天室，看看里边在说什么？

一进门就听见有人在作总结性发言，原来是**上海**的**李有华**朋友，他正在讲玩家三定律：

1.玩家不得占用吃饭、睡觉、学习、工作等维持人正常生活所需的时间来玩游戏（这跟不让玩游戏也差不多了！！）。

2.玩家应竭尽全力打穿每个游戏，击败每个电脑或人类对手，但不得违反第一条定律。

3.玩家不得以作弊手段玩游戏，除非为遵守第一、第二条定律。

这简直是“第二十二条军规”的盗版嘛？不过对修改游戏的解释很合我意。本主持为这玩家定律再加一条：4.玩家应不惜使出一切手段来修改每个游戏，直到证明该游戏已改得不能再改或根本就不能改！

下面是**河南蒋启惠**朋友对《心跳回忆》的精彩论述：

最近有一位同学失恋，到我家聊天解闷。我拿出《心跳回忆》让他玩，谁知一发不可收拾，他疯狂地喜欢上了这个游戏，从此每天早上8点准时到我家，什么也不干，只玩《心跳回忆》，看他只顾和片桐彩子约会，早把失恋的事忘到爪哇国了。看样“心跳”对治疗失恋有独特疗效呢！

这么多心跳迷，不会都是失恋的吧！提醒大家一下，游戏毕竟不是现实，千万分清楚！BTW：“心跳2”在日本已经发售，大家翘首以待吧。

读者 OOPOO：最近，遍寻TOP TEN，却看不到一款第一人称射击游戏，诸如半条命、虚幻、QUAKE2、彩虹6号、三角洲特种部队……这些游戏，论单关，关关紧张激烈；论联网，更不必说，那种生死一念之间，天堂地狱一步之遥的感受难道不吸引人！那种“鼠标一动，众生皆倒”的感觉难道还不够爽！我个人认为这种游戏是考验一个玩家反应力和手眼配合的最佳例证，应该是我们这些喜欢“拿枪”的玩家挑战自我的最好机会。凭心而论，这些游戏是有些暴力成分，但这只是一方面，另一方面是制作的优秀，光影、音响、音效都不同凡响。更何况“人无完人，游无完游”呢？所以，请全国的DOOM迷们，为自己喜欢的游戏投上真实的一票！

本主持认为：OOPOP读者对“第一人称射击游戏”的感觉和评价都非常准确，应该给予嘉奖，就奖他连续打QUAKE3 24小时吧（嘻嘻！开玩笑了）！至于他的呼吁，听听嘛，没什么不好！

无名读者：最近终于拿到了《泰伯利亚之日》，迫不及待地装上去玩了一会儿，就觉得索然无味，不由得引发对PC GAME续集的一些感想。一个游戏成功与否最重要的在于创意，而续集往往无法脱离前作的窠臼，象《帝国时代Ⅱ》、《英雄无敌Ⅲ》顶多只是画面精美、操作更方便、内容更丰富的《帝国时代》和《英雄无敌Ⅱ》而已，可以说游戏的续集如果不能从创意上超越前作，那么就是失败，我希望“仙剑2”和“暗黑破坏神2”不再让我失望。

这位朋友对“续集”的看法与本人不谋而合，不过看法有些偏激，《帝国时代Ⅱ》、《英雄无敌Ⅲ》也许并没有他说的这么差，虽然都不如想象中的好。长江后浪推前浪，续集正是期待的理由。

浙江 陈浩：在99年8月份榜评中看到，不少玩家因为英文水平有限而放弃《魔法门Ⅶ》，非要等到中文版出现才愿“涉足江湖”，不精通英文就不能玩英文版吗？几年前，小弟读初中时，英文水平不过“ABC”，依靠一本“无敌秘籍”——牛津英汉大词典，在一个月之内将《双子星传奇》、《生化悍将》、《黑暗王座》等英文版全部爆机！英文水平跃居班级前三名之列！

学以致用，佩服佩服！广大玩友（尤其是在校学生）都能如此，只怕家长、老师、教育部门就不会反对学生玩游戏了。

晶合实验室 蓝星



TOP TEN



盼星星，盼月亮，只盼写榜评……别轮到我！！（不小心说漏了嘴，不是小的想偷懒，实在是实在是榜评太难写了！）已经是2000年了，好歹也应该有点新气象，榜上的诸位还不好好活动活动！

《大航海时代IV》容登榜首，应该是众望所归的了！如果以游戏系列来算，《大航海》系列在国内拥有的FANS可能是最多的了！影片也好，游戏也罢，出一代好的容易，代代都精彩就不容易了！大航海系列是不多的特例之一！最近攻略本又出了好几种，大家应该再玩玩了，好游戏值得一玩再玩的。

《心跳回忆》看来也要象“仙剑”那样长期盘踞在TOP10中了，不知道是好事还是坏事！或者存在的就是合理的吧！小的我大概是晶合实验室里唯一将本游戏完全打穿的了（虽然有些迫不得已）！现在我对它的看法就是没有看法！不过《心跳回忆II》已在日本发售，据说购买者排起了长队，不知道国内玩家什么时候能玩到！

第三名《星际争霸》是笔者比较不喜欢的一个游戏，它的坏话我就不多说了，以免有人说我以权谋私。BLIZZARD的游戏我都很喜欢，只《星际争霸》是个例外。回头再找找BLIZZARD双雄的另一个《暗黑破坏神》，咦！已经跌到第12名了，看看两者寄寓的不同，也许是因为《暗黑破坏神II》推出在即，而《星际争霸II》还是没影的事吧！人嘛，多少都有些喜新厌旧！只不过游戏迷们就应该是这个样！有消息称BLIZZARD将在2000年1月31日推出《暗黑破坏神II》，不过BLIZZARD的跳票本领……不用我再说了吧！小的我悲观的估计：明年上半年能玩到就不错了！

《魔法门之英雄无敌III》最近出了资料片，只是远不如想象中的好，看来它想借资料片的推动之势长期站稳榜首的希望破灭了！

《命令与征服II》是TOP10中的新贵，它顶替了《模拟城市3000》的位置，这种即时战略类游戏同以《大富翁》系列为代表的桌面类游戏以及以《FIFA》系列为代表的运动类游戏一样，都有着一批固定的拥护者，这些类游戏中的代表作，也总会在TOP10中有一席之地！

《帝国时代II》的上榜，多少也证明玩家们都是喜新厌旧的！都说2代比1代好，笔者也承认，只是……借一位读者榜评中的话：“放下1代玩2代，我都不知道该干什么了！”有的时候精细和繁琐就差那么一点点！

长期关注GAME龙虎榜的朋友们应该可以发现：在排行榜前30名中，传统意义上的SLG和RPG已经很鲜见！想想《三国志IV》雄居榜首的时候，想想《三国志英杰传》也曾风光一时……可是原因是什么呢？

一句话来说就是缺乏创新，路子越走越死！自“仙剑”以来，前前后后出了多少RPG游戏，可基本上是“仙剑LIKE”，见多了都繁，更别说玩了！就没点新鲜玩意儿！！！前一段时间《金庸群侠传》也红火了一阵子，除了仰仗金大侠威名之外，开放式剧情确是一大卖点（虽然开放的不完全），不然就凭那拙劣的画面……解铃还需系铃人，看来我们要寄希望于大宇自己开发的《轩辕剑III》和《仙剑II》了。

其实呢，最近新出的几个RPG还是不错的，就拿《新绝代双骄》来说吧，虽然上期被辰臭骂了一顿，但大家别信他的，我的那套正版《新绝代双骄》他借着现在还没还呢！总的来说，这游戏画面不错，对话设计得也很精彩！但它决不可能有“仙剑”的成就，就是因为它没什么创新！当年白石老人的话意味深长——“学我者生，似我者死！”游戏制作厂商，都仔细想想！国内的游戏制作厂商，更要仔细再仔细了！

传统的SLG也面临着挑战！《三国志IV》后的V和VI都极不成功，原因也是一样的。至于《三国演义II》就更是一“四不象”！如今《三国志VII》也快发行了，里面增加了很多吸引人的新成分，比如玩家可以不再只是扮演君主等等，我们还不能枉断这种变革是否会成功，但我们至少会关注它，对一个游戏，这已经足够了！

晶合实验室　蓝星



第四季度幸运读者

四川	刘元敏	北京	李洪磊
山东	孙立明	辽宁	黄　睿
云南	吴　奇	江苏	陆　宽
河北	王　雷	上海	秦　昶
福建	陈　锋	湖北	陈　东

以上读者中，四川读者**刘元敏**获得了本月特等奖，他将获得一款由**晶合顺达计算机公司**提供的**i740显卡**一块。其余读者将获得由**北京新天地多媒体**提供的最新游戏**《银色幻想》简体中文版**一套。

TOP TEN

GAME龙虎榜

TOP 30 排行榜

本期选票在插十三页
欢迎大家投票

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
大航海时代IV	1291	1	2	3	1	光荣
心跳回忆——永远属于你	1112	2	4	9	1	科乐美
星际争霸	1072	3	1	19	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	966	4	6	51	1	大宇
魔法门之英雄无敌III	927	5	3	8	1	NWC
生化危机II	864	6	5	7	4	CAPCOM
命令与征服II	571	7	20	3	7	WESTWOOD
足球99	555	8	15	11	5	EA SPORTS
大富翁IV	492	9	8	14	1	大宇
帝国时代II	441	10	19	7	10	MICROSOFT
盟军敢死队——使命召唤	378	11	7	8	4	PYRO
暗黑破坏神	377	12	11	31	1	BLIZZARD
极品飞车——孤注一掷	372	13	14	6	5	电子艺界
最终幻想VII	313	14	21	13	14	史克威尔
盟军敢死队	263	15	16	16	1	PYRO
地下城守护者II	251	16	10	5	7	牛蛙
模拟城市3000	249	17	9	7	9	MAXIS
家园	223	18	NEW	1	18	UBI
魔法门VII	183	19	17	15	17	NWC
金庸群侠传	178	20	29	37	3	智冠
战国美少女II——春风之章	159	21	--	3	25	TGL
极品飞车III	141	22	--	12	6	电子艺界
风云	113	23	--	13	4	智冠
博德之门	108	24	25	7	21	BIOWARE
恋爱物语——魔法学园	97	25	24	6	18	FUJITSU
魔法师传奇	92	26	22	5	13	MYTHOS GAMES
网络创世纪	90	27	30	2	27	ORIGIN
古墓丽影——最终的启示	86	28	NEW	1	28	EIDOS
过山车大亨	80	29	13	3	13	MICROPROSE
上帝也疯狂III	74	30	28	10	14	牛蛙

网选游戏排行榜

1. 大航海时代IV [948票]
2. 心跳回忆——永远属于你 [686票]
3. 星际争霸 [601票]
4. 仙剑奇侠传 [590票]
5. 生化危机II [504票]
6. 魔法门之英雄无敌III [390票]
7. 命令与征服II [376票]
8. 帝国时代II [322票]
9. 足球99 [315票]
10. 暗黑破坏神 [282票]



四川 袁颖	北京 宋再星	广西 陆炳君
新疆 史亮	广东 黄震寰	黑龙江 范洪轩
福建 刘欣	甘肃 康廷清	
四川 朱琳	上海 陆文怡	

以上读者将获得由**奥美电子公司**提供的最新游戏《云丝顿赛车99》一套。





金智塔休闲软件 大中华销售联盟

北京晶合：82834096、82634097、65934375 上海华东：63779826-3018 青岛中华：3831425
济南读者：2901470 淄博青少年：2188314 太原九州：4047559 成都求索：3374821
南宁广图：2615999 柳州创意：2868519 昆明友人：4178815 兰州金鑫：8423107
南昌希望：8503700 大连华夏：4428818 沈阳文史：24853563 郑州科技：7647390
长春太阳：2706583 蚌埠辽望：3028028 海南同方：6759465 吉林中正：4665814
南京青青：3323682 天津华育：27478261 宁波今日：7248229 唐山科普：2851887
保定新新：2035042 西安西京：7450772 贵阳黔聚：5840003 无锡江南论坛：2820161
武汉顺风：85625085 石家庄站北：3028557 杭州东新：8853853 广州新世界：83801311
哈尔滨雪城：4684757 温州文华：8623799 十堰蓝天：8269800 宜昌科技：6754889
新疆华能：2863362 长沙友友：4417535 大庆金银：6319892 鞍山东文：2241991
呼和浩特Game软件：4934326 重庆电脑报：63626024 福州文艺：3313648 锦州百慧：2133641
漳州平野：2946876 常德浩瀚：7389148 厦门新鸿杰：2099553 汕头华兴源：8463598
徐州火凤凰：5724461 桂林对外文化：5812815 深圳中赫：3762747 包头大众音像：4171926
台北：+886-2-8789009 台南：+886-7-3487350 台中：+886-4-3380287 香港：+852-25907308



科隆戰記 III

有情有义的RPG

金智塔电脑软件公司中国大陆独家总代理

完全中文版





中文版

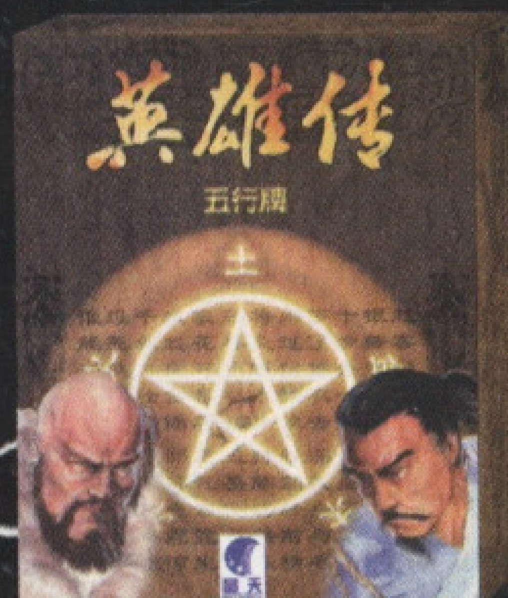
传说之战

(双CD)

千禧年超强R/SLG大作

传说之圣战
骑士之荣誉

国内首部原创桌上游戏纸牌——五行牌



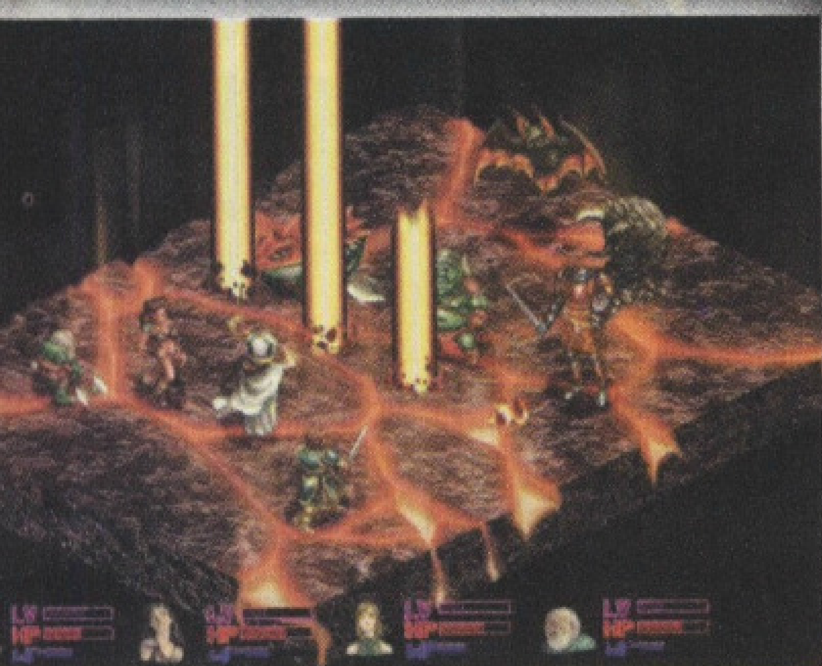
金、木、水、火、土

五系英豪　绝世剑客
大漠枭雄　神僧真人
首版发行　尽收囊中

桌上游戏纸牌进阶必备用书

风云际会





超值发售　完全双光盘游戏
+英雄传五行牌
+桌上游戏纸牌进阶必备用书

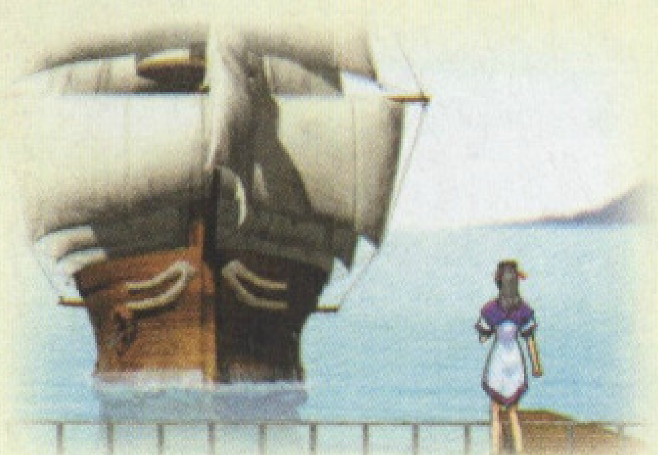




50元

杭州晶天电脑软件开发有限公司
地址：杭州市学院路78号华门世家A-2-103　邮编：310012
TEL：0571-8829315　http//www.softoday.com

邮购地址（邮资5元）
北京市朝阳区甜水园北里16号图书市场130号北京書城书社
邮编：100026　TEL：010-65010344









恋爱物语2 简体中文版

再度恋击

亚尔提娜.布鲁肯
身高：154cm
三围：78/52/86
兴趣：读书、占卜

菲尔丝.布兰登
身高：160cm
三围：79/58/89
兴趣：运动

玛鲁.安赫鲁特
身高：156cm
三围：84/54/83
兴趣：读历史、做菜

日本销量第一的恋爱养成游戏

现在2代轰动登场





梅儿.布莱恩
身高：162cm
三围：80/55/82
兴趣：养小动物、画画

朵拉.菲尔巴特
身高：158cm
三围：82/56/84
兴趣：网球、说话

纯情恋爱 真情回忆价 38元









www.8848.net

网上超市全国独家总承销

地址(ADD)：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦12层
邮编(P.R.C)：100080 电话(TEL)：86243008 82628848

- 有恋爱的悲欢欣喜交集，有魔法养成与战斗的激情澎湃，用爱与魔法来拯救这个行星吧！
- 游戏目标是习得所谓“创造魔法”，进而拯救整个行星的生态危机。
- 故事的发展取决于主角与女孩子们的关系，说穿了就是谈个青春热血的恋爱。
- 因为剧情的发展取决于玩家能否赢得女孩的芳心以及锻炼的属性。

FUJITSU

創先软件 TRANKSOFT

第三波

NIRVANA



无尽之路

热销推广版

双 CD 超值特价 38 元

让"她"贴近你的心

战国 嗜魂之旅

同期推出

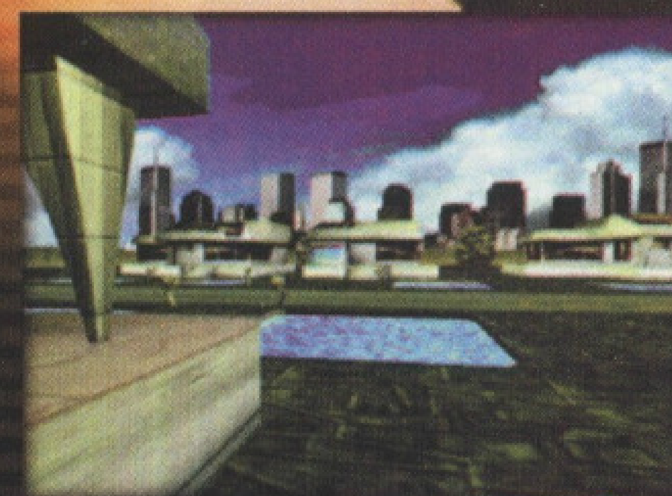
战国金装版

全部 14 关特价 32 元

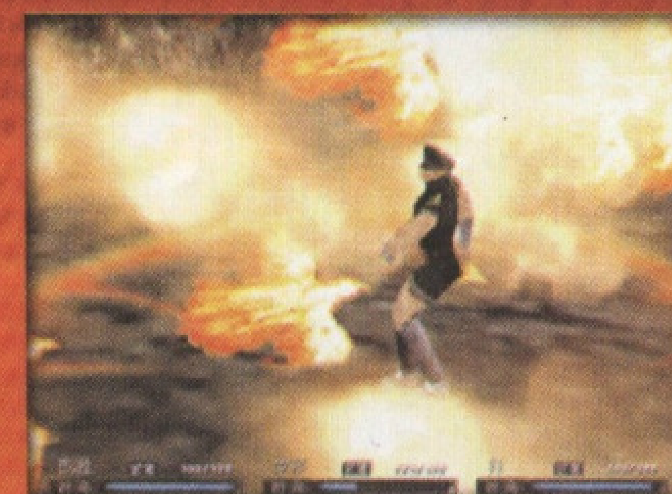
敬请留意



不同于一些传统的科幻故事
我们更想在优秀的 3D 引擎下创作出一个真实，人性并且现代的空间



画面制作上
出色的场景制作使游戏每第一个场景都有震撼的效果



在优秀的 3D 性能的表现下
引擎的支持使动态光的应用成为可能
从而使美术表现进入一个新的境界



动态摄影机的设置
使不同的场景、不同的战斗状态下有不同的摄影机位，充分完全的体现场景恢弘优美、战斗的紧张激烈

游戏是恋爱
恋爱不是游戏！

惊喜价38元
双CD
简体中文版

青涩宝贝
Sentimental Graffiti

中文简体攻略本

付赠卓布集 CD-ROM

亦将同时期推出



上海依星电脑软件有限公司

新春报佳音

NEC Interchannel 公司模拟养成巨作、终将推出完全简体中文版、定价38元、双CD、全彩说明书、绝对超值。画面亮丽、情景设计出众、风靡日本、台湾等地。

千禧年2月初隆重上市！敬请期



©マーカス



电话：021-62459996
传真：021-62856035
联系人：王小姐 唐先

大众软件服务快车

本期广告索引

电脑软件交友会

首次入会赠送全年月刊及正版软件

A 媒体类:

- 中国计算机报(编号 001)赠阅全年
- 家用电脑(编号 002)赠阅全年
- 电脑爱好者(编号 003)赠阅全年
- 家用电脑世界(编号 004)赠阅全年带四期光盘
- 读者(编号 005)赠阅全年月刊
- 电脑报(编号 006)赠阅全年周报
- 中国电脑教育报(编号 007)赠阅全年周报
- 电脑编程技巧与维护(编号 008)赠阅全年月刊
- 電子電脳報(编号 009)赠阅全年周报

B 软件类:

- 梦想影院之蓝色天使(制作) (编号 001)
- 英汉双向词典(工具) (编号 002)
- 音乐小制作 (编号 003)
- 英语捷径 (编号 004)
- VB4.0 从入门到精通(教学) (编号 005)
- 金边汉字 DXF 生成系统 (编号 006)

加入电脑交友会可享受以下服务:

1.软件交友会软件目录手册:每季度更新一次,可查找市场上流通的所有正版软件。

2.更多、更新、更快的软件信息:每期交友会会员手册汇集当时的最新软件,使你足不出户就能掌握软件动态,应用势点。为企业会员和个人会员提供软件及硬件解决方案。

3.专属会员卡:电脑软件及硬件交友会荣誉的标志,信誉的象征。

4.令人惊喜的价格:首次入会可免费挑选一套正版软件及所选一年免费报刊,入会后买正版软件比市场零售价经济实惠。少花钱,买正品。

5.服务到家:在发送区内的会员所定购的软件,我们遵循送货上门,服务上门的准则。

6.服务热线:您拨打我们的热线电话可以得到软件交友会全方位的服务。

7.管理方法:所有会员信息由专职部门电子化管理。

8. 定期或不定期邀请会员参加我们举办的各种增值活动。

9.提供会员可有选择性交友。

请把会费和会员档案卡寄至北京 81-9 信箱　邮编:100081
办公地点:北京市海淀区学院南路 68 号吉安大厦 4013 室
咨询热线:(010)62177511/12/13　传真:(010)62177506

会员档案卡 (复印有效)

姓　名		出生年月		性　别	
籍　贯		学　历		职　业	
有效证件号及名称					
通信地址					
单位名称					
家庭住址					
邮　编					
联系电话					
BP 机号					
E-mail					

选择 A 类编号(　　　　)选择 B 类编号(　　　　)

1.金卡会员 100 元享受 A,B 两组产品任选一项,银卡会员 30 元享受 B 组产品任选一项。

2.收到会费后会员可得到标有会员姓名的会员卡、32 开本的精美手册和一套所选的正版软件，如汇款超过半月未收到产品者请与总部查询，查询电话:010-62177511

大众软件邮购中心 圣比尔公司 联合推出“用正版2000，买正版软件 20元/张”活动

人物介绍
A001 中华人杰

课堂学习
B001 初一英语同步学习
B002 初一数学同步学习
B003 初二英语同步学习
B004 初二数学同步学习
B005 初二物理同步学习
B006 初三数学同步学习
B007 初中化学同步学习
B008 初三英语同步学习
B009 初中语文同步学习
B010 树人初一代数 上
B011 树人初一代数 下
B012 树人初二代数
B013 树人初三代数
B014 树人初中代数总复习
B015 英语听说学
B016 小学数学总复习
B017 统创小学五年级全科
B018 统创小学六年级全科
B019 统创初中一年级全科
B020 统创初中二年级全科
B021 统创初中三年级全科
B022 统创初中升学指导
B023 初一语文同步学习
B024 初二语文同步学习
B025 初三语文同步学习
B026 小学英语综合训练
B027 初一英语综合训练
B028 初二英语综合训练
B029 初三英语综合训练
B030 高一英语综合训练
B031 高二英语综合训练
B032 高三英语综合训练
B033 中小学生日用英语
B034 百年树人-小学第一集
B035 百年树人-小学第二集
B036 百年树人-初中一年级
B037 百年树人-初中二年级
B038 百年树人-初中三年级
B039 百年树人-高中一年级
B040 百年树人-高中二年级
B041 百年树人-高中三年级
B042 清华园丁-初中语文
B043 清华园丁-初中数学
B044 清华园丁-初中英语
B045 清华园丁-初中物理
B046 清华园丁-初中化学
B047 汉科多媒体家庭教师

计算机学习
C001 手把手教 Photoshop4.0
C002 一步登天 office95
C003 一步登天 VfoxPro
C005 多媒体电脑的秘密
C006 畅游多媒体
C007 Internet百科辞典
C008 多媒体学 Word
C011 用电脑学 3DS
C012 用电脑学 PhotoShop
C013 用电脑学 IPAS
C014 用电脑学 CorelDraw
C015 用电脑学 AutoCAD
C016 用电脑学 AUTHERWERE
C017 用电脑学 3D MAX2
C018 WIN98易学活用
C019 WIN98快速入门
C020 Windows98即时通
C021 Word即时通
C022 Excel即时通
C023 PowerPoint即时通
C024 手把手教 WPS97
C025 跟我学电脑
C030 跟我学 PowerPoint
C032 用多媒体学中文 Win95
C033 用多媒体学中文Windows
C034 东方网神--仙人指路
C035 用多媒体学 Visual j++
C036 多媒体学 PowerBuilder
C037 实战VB5.0
C038 PhotoShop文字特效魔典
C039 精品网页制作
C041 PhotoShop文字特效
C045 软件学校 - WORD
C046 软件学校 - EXCEL
C047 软件学校 - OUTLOOK
C048 基于WIN.NT的网络技术
C051 活学活用 Word
C053 Internet轻松上网教程
C056 多媒体电脑入门到精通
C058 电脑热门软件系列 3
C060 实战 Vfoxpro3.0
C061 实战 Animator Pro
C062 学语言之 MVC++5.0精通
C063 学语言之 MVB5.0精通篇
C064 学语言之 BC++5.0精通
C065 学语言之 BC++B3.0精通
C066 学语言之 BD3.0精通篇
C067 电脑和家政
C068 探索WIN98
C069 Visualfoxpro 3.0从入门到精通
C071 中Win32.Word6.0.EXCEL5.0用法与详解
C072 中文Windows95用法详解与举例
C073 手把手教 AutoCAD R14
C074 中文Win32.Word6.0.Excel5.0使用进阶
C076 编程实战 - 图象编程篇
C077 编程实战 - 网络编程篇
C078 编程实战 - WINDOWS编程篇
C079 编程实战 - 多媒体编程篇
C080 编程核心剖析 - MIS篇
C081 编程核心剖析 - 游戏篇
C082 编程核心剖析 - VOICE TYPE篇
C083 编程核心剖析 - 图形截取
C084 一步一步学 3DS MAX
C085 一步一步学 OFFICE97 A盘
C085 一步一步学 OFFICE97 B盘
C086 一步一步学 WINDOWS98
C087 快学即用 DELPHI
C088 快学即用 VISUAL BASIC
C089 OFFICE97入门教程
C090 PHOTOSHOP4.0设计宝典(提高篇)
C091 WINDOWS98实战教程(普通版)
C092 WINDOWS98实战教程(专业版) A
C093 WINDOWS98实战教程(专业版) B
C094 Freehand7.0设计宝典
C095 PhotoShop文字特效实用技巧
C096 DELPHI2.0实战教程
C097 3D Dtudio4.0实战教程
C099 Internet上网实战教程
C100 超级网络互连实战教程
C101 Word7.0中文版多媒体交互教程
C102 超级WIN95中文版实战教程
C103 WinNT4.0中文版多媒体交互教程
C104 学语言之 MVF5.0精通篇
C105 自学 PHOTOSHOP5.0
C108 Photoshop4.0设计宝典(大师篇)
C109 走进计算机
C110 闪电快学 PageMaker 6.5
C111 闪电快学 PhotoShop 5.0
C112 用多媒体学 Access
C113 用多媒体学 Borland c++
C114 用多媒体学 Delphi
C115 用多媒体学 Visual Basic
C116 用多媒体学 SQL server
C117 用多媒体学 Turbo C
C118 用多媒体学 Visual C++
C119 用多媒体学 Visual FoxPro

语言学习
D001 英语直通车 - 口语速成
D003 好莱坞之声
D004 中级英语词汇
D005 实用英语词汇
D008 多媒体学单词
D015 着迷900英语 会话通
D016 着迷900英语 语法通
D017 着迷900英语 发音通
D018 着迷900英语 读写通
D019 着迷900英语 词组通
D020 着迷900英语 词汇通
D025 英语直通车-商务英语
D028 阶梯英语室
D031 365天轻松学英语(夏)
D036 英国会话
D037 美国会话
D041 感受英语
D043 英语捷径
D045 精通英语教程
D074 听霸 1号盘
D075 听霸 2号盘
D076 潜能英语
D077 超光背单词
D078 大嘴英语 A
D079 大嘴英语 B
D080 单词直通车
D081 英语听说桥(适用初学者)
D082 雷曼英语大闯关-入门篇
D083 雷曼英语大闯关-进阶篇
D084 雷曼英语大闯关-提高篇
D099 365天轻松学英语(春)
D100 轻松学日语 商贸篇
D101 轻松学日语 生活篇
D102 日语新干线
D103 托福精华 一 (阅读理解)
D104 托福精华 二 (听力实战)
D105 挑战托福 一
D106 挑战托福 二
D107 飞跃我爱背单词98
D108 挑战GRE

电子读物
F001 多媒体世界五年典藏版
F002 读者 休闲篇
F003 读者 阅读篇
F004 读者 欣赏篇
F007 中国诗词精华
F008 多媒体百科
F009 学与玩-世界地理篇
F012 大众软件配套盘 2期
F013 大众软件配套盘 3期
F014 大众软件配套盘 6期
F015 软件报97合订本光盘版
F016 读者 98 (CD-ROM)
F017 读者 98 (VCD)

文化艺术
G001 中国民间吉祥图案
G003 辉煌
G007 红楼梦
G008 西游记
G009 水浒传
G011 中国青年油画展
G012 飞向中国-北京
G017 老照片
G019 二十五史 (上) 新版
G020 二十五史 (下) 新版
G021 红楼梦 (东森 全文版)
G022 西游记 (东森 全文版)
G023 水浒传 (东森 全文版)

儿童读物
H007 诗乐启蒙 A
H008 诗乐启蒙 B
H009 三字经
H010 趣味识字 1
H010 趣味识字 2
H011 单词乐园
H013 动物百科
H021 神奇的摇篮
H032 大眼看世界-地球转转转
H033 看世界-五彩缤纷看中华
H035 看世界-离不开的绿色
H036 大眼看世界-龙宫探奇
H037 大眼看世界神奇的天空
H039 成语娱教
H044 佳儿成龙记 (娱教)
H045 神龙少年
H046 智慧城堡
H047 GOGO英语 (儿童)
H049 找妈妈的小恐龙
H050 童话故事 花木兰
H051 儿童英语乐园
H052 小嘟嘟学数学
H053 十万个为什么 动植物
H054 西游新记-过成语山
H055 恬恬和小熊 夏季版
H056 儿童学绘画
H057 看图识字听故事
H058 老鼠看书咬文嚼字

其他学习
I001 股海引航
I004 从集成电路到信息高速公路
I008 轻松炒股 1号盘
I009 轻松炒股 2号盘
I012 股市经典
I013 用多媒体学 围棋
I014 用多媒体学 桥牌
I015 用多媒体学 中国象棋
I016 用多媒体学 国际象棋
I017 全国公务员考试大全
I018 中国家用轿车选购.维修.使用大全

素材
J016 装饰设计经典 酒店1
J017 装饰设计经典 酒店2
J018 装饰设计经典 酒店3
J019 装饰设计经典 酒店4
J020 装饰设计经典 酒店5
J021 装饰设计经典 住宅 1
J022 装饰设计经典 住宅 2
J023 装饰设计经典 住宅 3
J024 装饰设计经典 精品店 1
J025 装饰设计经典 精品店 2
J031 中国清代古典 家具鉴赏 1
J032 中国清代古典 家具鉴赏 2
J033 中国明代古典 家具鉴赏 1
J034 中国明代古典 家具鉴赏 2
J035 素材大全-3D动画篇
J038 素材宝典(图库) 一
J039 素材宝典(图库) 二
J053 光与影中的世界-人文篇
J054 光与影中的世界-自然篇
J060 建筑环境装饰艺术1
J061 建筑环境装饰艺术2
J062 建筑环境装饰艺术3
J063 建筑环境装饰艺术4
J064 家庭电脑设计图库 名花荟萃
J065 家庭电脑设计图库 商业广告
J066 家庭电脑设计图库 万国建筑
J067 家庭电脑设计图库 底纹设计
J068 家庭电脑设计图库 海报招贴
J069 家庭电脑设计图库 小桥流水
J070 家庭电脑设计图库 封面大观
J071 家庭电脑设计图库 节日贺卡
J072 家庭电脑设计图库 动物世界
J073 家庭电脑设计图库 名片世界
J074 家庭电脑设计图库 生活情趣
J075 家庭电脑设计图库 信纸信封
J076 家庭电脑设计图库 服饰世界
J077 家庭电脑设计图库 居室温馨
J078 家庭电脑设计图库 庭院风情
J083 Corel设计奥斯卡

游戏
K001 98游戏宝典 (上)
K002 98游戏宝典 (下)
K003 PC游戏世界 三
K004 PC游戏世界 四
K006 97赛手
K008 PC游戏世界 二
K013 孤胆枪手
K014 赤壁
K015 勇闯魔窟
K016 齐天大圣
K017 G档案
K018 水浒传-聚义篇 (前导)
K019 天惑
K020 玛亚历险
K022 梦幻弹子球
K023 电脑魔神
K031 战国风云
K033 奥齐的世界
K036 新98游戏宝典
K042 地球独立日 1号盘
K043 地球独立日 2号盘
K045 断剑 1号盘
K045 断剑 2号盘
K046 马德琳和他精彩的木偶戏
K050 烈火少林
K051 生死赛车
K052 棋牌大师
K053 雷神之锤 (QUKE)
K054 终极毁灭战士 (DOOM)
K055 大唐诗录
K056 国际冠军拉力赛
K057 水上狂飙
K058 命令与征服 黄金版 1号
K059 命令与征服 黄金版 2号
K060 大富翁 3
K061 滔渡
K062 雷曼
K063 雷曼设计师
K064 红线飚车
K065 东方不败
K066 情人节--不见不散2CD
K068 反抗
K069 欢乐大飞车
K071 移民计划
K072 西楚霸王 - 项羽
K073 水浒传 (打斗)
K074 富甲天下 2
K075 边缘战区
K078 运镖天下
K080 围棋打谱与远程对弈
K081 镜花缘
K082 光暗纪事
K085 疯狂飞机
K086 拼图游戏大全
K087 猎杀潜航
K088 江湖任我行
K089 上海大富翁1940
K091 铁卒之网络象棋
K092 世界足球98
K094 英语游侠 - 玩游戏学英语
K095 仙剑奇侠传
K097 富贵列车
K100 七英雄物语
K101 七英雄物语 2
K102 王者之师
K103 鬼马小英雄
K104 炸弹超人
K105 光明战史
K106 轰龙骑士团外传 风之纹章 1号盘
K106 轰龙骑士团外传 风之纹章 2号盘
K107 新世纪兴亡史
K108 青少棒扬威记
K109 噩梦鬼魅
K110 地雷战 1号盘
K110 地雷战 2号盘
K111 毁天者 1号盘
K111 毁天者 2号盘
K112 通关圣手 GAMEKEY98
K113 电脑总动员
K114 魔幻天下
K115 黑暗王朝
K116 四川省麻将
K117 尖端100
K118 QQ三国志
K119 阿猫阿狗 1号盘
K119 阿猫阿狗 2号盘
K121 皇朝霸业+写作之星增强版 (二合一)
K122 海旗游侠
K123 海底文明
K124 乌龙院
K125 大宋英豪-岳飞传

商业办公软件
L001 文友字库
L002 公司宝典电子文秘系统
L003 家居理财小财神
L004 写作之星 WDS98
L005 金蝶商务管理软件 (进销存)
L006 今日会计电算化
L007 商务管理明星

辅导学习
M003 怎样写好作文 初中基础
M004 怎样写好作文 初中升级
M005 怎样写好作文 高中基础
M006 怎样写好作文 高中升级
M007 怎样写好作文 小学基础
M008 怎样写好作文 小学升级
M009 家教软件集锦
M013 高考英语冲刺
M015 学友步步高 初中
M016 学友步步高 高中
M018 全国计算机等级考试 - 模拟考场

工具软件
N001 超级解霸5.01
N002 东方快车98
N003 华建电子词典2.0
N004 共享风暴三 (2CD)
N005 PC宝典
N006 共享风暴第4辑 (2CD)
N008 北京办公旅游电子信息地图
N010 家庭伴侣
N011 家庭宝典
N014 VCD视盘机 维护与保养
N016 时尚先锋3 (双CD+书)
N019 IE5.0
N020 电脑桌面大全1 环球影音
N021 电脑桌面大全2 如歌年华
N022 电脑桌面大全3 动感节拍
N023 阶梯百宝箱
N023 软件高速路
N024 时尚先锋2 (双CD+书)
N026 鹏达办公宝典
N027 金边汉字DXF生成系统
N028 惠软全家福
N029 我形我速
N030 杀毒 行天98
N032 网络时代2-Linux6.0
N033 轻轻松松练五笔 磁盘
N034 实用工具快车 +书
N035 精彩屏保
N037 腾图影视播放器 (解压)
N038 语音伴侣
N039 易德图文管理系统
N053 MP3媒体播放器 赠中国古典音乐
N054 MP3媒体播放器 赠世界经典名曲
N055 超级解霸5.5 升级盘
N056 Xteam Linux1.0
N057 超级保镖
N058 长城全真字型 (46套)
N059 PC-cillin 98 杀毒软件
N060 中文之星 2.0
N061 核心救援V1.0 (可保护、恢复硬盘)

娱乐休闲
O001 香港97
O002 美食新概念 蔬菜篇
O003 美食新概念 海鲜篇
O004 军事百科 (上)
O005 军事百科 (下)
O006 98世界杯大纪实 (2CD)
O007 情人的礼物
O008 香港风光
O009 现代流行服装
O012 气象奥秘
O013 中国烹饪
O020 人体奥秘
O025 生育宝典 - 育儿篇
O026 生育宝典 - 妊娠篇
O028 家庭小护士 - 婴幼保健
O029 洪恩软件 - 医圣A盘
O030 洪恩软件 - 医圣B盘
O033 航空博览
O034 飞机汇萃 珍藏版
O035 欧美英文经典名篇全集
O036 欧美英文经典歌曲全集
O037 百家姓 (取名艺术)
O038 家庭诊治小医生
O039 经络腧穴学
O040 百病百问沙龙丛书光盘版
O041 常用中草药
O042 中国邮票大全
O043 世界音乐之旅 (一)
O044 世界音乐之旅 (二)
O045 体育百科
O046 中国旅游
O047 耳穴诊断与治疗
O048 孙子兵法
O049 中华名胜
O050 中国装甲兵百科全书
O051 孕育百事通
O052 最新中国家庭美食

利用价格杠杆打击盗版，我们推出“用正版2000，买正版软件”活动，联合众多软件开发商、出版社，向市场推出质量上乘，价格低廉的正版软件，每张光盘20元。全国读者可直接从大众软件邮购中心邮购，邮购时在附言栏中注明产品名称和编号，汇款地址:北京和平门邮局3056信箱（100051）。欢迎来电来函或发E-mail免费索取产品目录《晶合软件广场》(邮费2元)。同时诚征正版2000全国代理商。

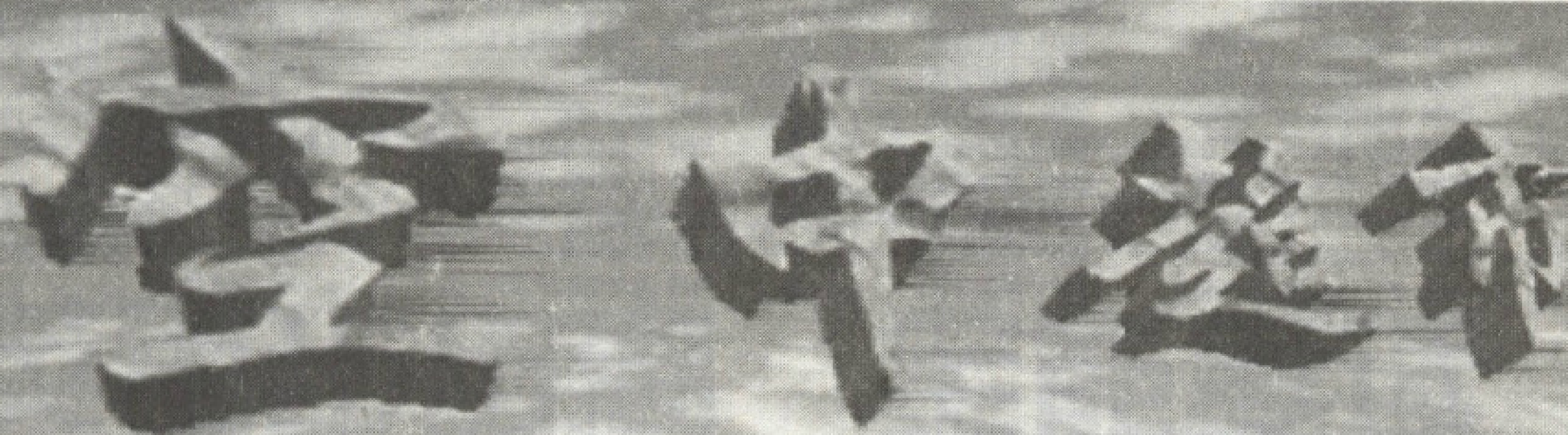
邮购方法:5张光盘起邮，每张20元，邮费10元
邮购地址:北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　邮编:100089
收件人:大众软件邮购中心　查询电话:010-82634107、82634092
E-mail:jhyf@popsoft.com.cn



北京圣比尔科贸有限公司

晶合软件销售连锁组织·大众软件邮购中心

晶合·大众



——数字化生活时代“衣，食，住，行”的完全解决方案！

我们努力为您提供质好产品、质优服务，我们的每一次进步需要您的关爱和支持，让我们一起成长！

在新的一年里我们首先做到：

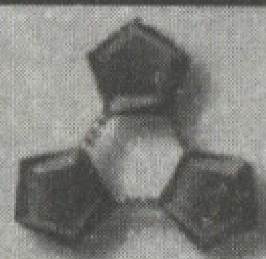
（一）每两月为每位网员免费投递晶合广场一份。信息新　活动多　大家共享

（二）无条件退换货和专为每位用户订货。无须等待　无须顾虑

（三）2000年1月1日起，国内平寄邮资一律5元。不论种类　不管多少

加入晶合服务网的方法

一切在数字信息时代需要帮助和愿意帮助别人，渴望相互交流的人们，既请汇款10元至晶合大众邮购中心，并注明“入网”字样，即可在数日内收到您的网卡，上有卡号，表明您已加盟我们的网员大联盟！



晶合热销排行榜

根据晶合邮友、晶合全国连锁及晶合主页信息统计，价格为零售价/网员价

娱乐天地

星际之母巢之战简体版	28/28
心跳回忆－永远属于你	38/38
盟军之使命召唤（中文）	50/40
大航海时代四	248/198
魔法门之英雄无敌3中文版	148/125
生化危机2完全中文男人版	38/35
生化危机2完全中文女人版	38/35
过山车大亨	50/40
魔法师传奇	50/40
命令与征服－泰伯利亚之日	159/128
地下城守护者2	159/120
模拟城市3000中文版	159/128
FIFA99	149/120
千典之樱花飞舞2	38/35

百宝箱

金山词霸2000	28/28
超级解霸5.5	98/78
超级解霸5.5升级版	39/39
KILL98专用版 For Win95/98	260/210
整人专家2000	88/75
东方快车2000（增强版）	160/130
东方快车2000（黄金版）	260/156
东方不败	80/68
金山游侠2	78/65
金山WPS2000家庭版	98/80
家庭总动员	298/240
永久汉化2000（抢鲜版）	38/35
游戏修改大师	98/85

教育与休闲

教育与休闲	
飞跃－我爱背单词2000	79/65
INTERNET宝典2000	97/78
开天辟地背单词	68/54
一步一步学PHOTOSHOP 5.0	48/42
一步一步学OFFICE2000	68/55
电影风暴学英语－泰坦尼克号	118/98
MP3音乐无限	49/40
欧美英文经典歌曲全集	98/38
音乐殿堂	38/35
手谈	130/90
PC SHOW IN站	68/55
新婚纱摄影（2）	26/26
献给21世纪的影像（一）	60/48
献给21世纪的影像（二）	60/48

攻城略地

攻城略地	
英雄宝典－魔法门之英雄无敌3攻略	18/18
大航海时代四攻略	20/20
博得之门攻略	18/18
异尘余生2攻略	14/14
攻略手札(1)	7/7
攻略手札(2)	7/7
攻略宝典2000	24/24
盟军敢死队全威官方攻略	35/35
古墓丽影三攻略	35/35
魔法门七攻略	32/32

热买新品

热买新品	
心跳回忆纪念卡(免邮费)	15/套
心跳回忆设定集	128/128
心跳回忆纪念画册	35/35
特勤机甲队3（合订本配套光盘）	38/38
猎杀潜航世纪回顾版	28/28
魔兽争霸2白金版	68/65
家园	148/120
梦幻西餐厅2	38/35
千典游戏龙四	28/28
足球万岁	50/40
横扫千军之王国风云	88/75
独立制片人	188/158
COOL 3D 2.5普及版	38/32
金山快译2000	28/28
超级保镖2000标准版	118/89
超级保镖2000黄金版	238/159

百玩不厌

古墓丽影黄金版（8CD）	188/158
星际争霸世纪珍藏版	98/85
仙剑纪念版	28/28
暗黑破坏神（简体版）	50/42
大航海时代外传	128/105
地下城守护者（中文）	189/120
魔法门7中文版	158/135
盟军敢死队中文典藏套装	168/145
拳皇全集	28/28
滑板英雄	97/70
烈火文明之非常订单	30/28

邮购软件，请您在当地邮局填写汇款单，最好附上联系电话。另有大量目录，欢迎索取《晶合软件广场》(邮资2元)。

汇款地址：北京市海淀区苏州街邮局89-045信箱　　邮政编码：100089
收款人：大众软件邮购中心　　咨询电话：010-82634107、010-82634092

只要用户满意 高品质软件 也可以放下架子 旋风29登陆

会说话的多功能网络环境

新版上市

东方网神

世纪号

听新闻 查资料 可视化书签 网页自动追踪 下载快

为所欲为

问：对网络不懂也能上网吗？参数能自动设置？
发电子邮件也可以特快专递？
能同时启动500个搜索引擎搜索？
搜索结果很准确？还自动整理保存？
能稳定地快速下载？
能自动追踪网页更新？
能主动给我推荐热点新闻和站点吗？

答：当然，只要你有东方网神

问：别的软件就没有这样的功能吗？
答：这样独到、方便、全面的工具还真没有。
问：听说还有永远免费的电子服务中心？
答：当然。
问：能把新闻和EMAIIL内容念给我听吗？
答：可以呀。...网络问题，可能难不倒网神。

世纪满意工程
旋风价
29
(66天)

世纪版：160元
旋风价29元

典藏版：260元
旋风价160元

老用户38元升级到典藏版



实达软件

北京实达铭泰

地址：北京海淀区白石桥路18号中电信息大厦六层 邮编：100086
电话：010-62501955 传真：62501718 网址：www.sunv.com

广告咨询卡

我在贵刊_____年第____期的___彩色___黑白广告中看到__________公司(厂家)产品（技术信息），希望：

□购买　□索取资料　□询问价格　□参加培训

读者姓名：________ 年龄：________ 电话：________ 职务：________

工作单位：____________________

通信地址：____________________

邮编：____________________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：□有 □无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年1月）

姓　名		性　别	□男　□女	年　龄	
通信地址				邮　编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

□ 新闻速递	□ 专题综述	□ 专题企划	□ 特别情报
□ 实用软件	□ 硬件评析	□ 前线地带	□ 游戏赏析
□ 网络时代	□ 读编往来	□ 攻略指引	□ 游戏剧场
□ 应用心得	□ 问题交流	□ 游戏畅谈	□ 有字天书
		□ TOP TEN	□ 中国游戏报导

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

本市双休日
晚班招生

培训消息

北京华盖计算机工程中心为劳动部授权计算机高新技术考试站，微软授权ATC考试培训中心，课程由北航、清华、北大计算机专家教授及具有丰富实际经验的网络工程师任教，考试合格颁发全国职业技能证书或Microsoft授权ATC证书。

自费优惠！提供就业机会！

一、计算机高级（芯片级）维修班：

第88期-89期、2000年1月8日-28日、2月18日-3月7日。培训费：980元（自费850元）资料费实收。培训内容：586、Pctiumll多媒体电脑的安装调试、配件优选、系统板、最新数控电调显示器、软硬盘驱动器、电源、UPS、打印机（针打、喷墨、激光）和各种I/0接口电路的原理及维修（以上部分均安排相应实验），微机故障的软维修、病毒的防护及杀除，操作系统，内存的优化管理，Config,sys,Autoexee,bat文件的应用编辑技巧，微机组网、通讯及Internet介绍。**若报名参加劳动部职业技能考试交费：480元（包括上机费、串讲费、书费、考试费）。**

二、计算机综合网络（NT，NOVELL，INTERNET）实用技术班 12月16日-27日、2000年1月6日-17日、1月18日-29日、2月18日-29日**培训费：**1200元（自费1080元）资料费实收。**培训内容：**1、**网络硬件基础：计算机网络组建：**服务器，网卡、中继器、调制解调器等硬件设备的优选及安装连接，网线的制作；2、**Windows95使用基础：**Winsows NT体系结构及技术特性；3、**网络操作系统Windows NT：**NT4.0 Server核心技术及系统的安装、调试 NT系统管理。用户管理及性能优化Client与Serve互连及WindowsNT与NT与NetWare互联的各种技术；4、**网络操作系统Novell：**NetWare4.11系统特性；NetWare4.ll Server及Client安装、使用、管理；5、**Windows NT、Netware无盘站（Dos,Win95）技术；**6、**Internet技术：**基本结构与功能：Telnet,FTP,E-mail等软件的使用；环球信息网WWW和超文本协议HTTP介绍；Internet在NT上的应用；TCP/IP技术及网页制作；提供真正的上网实战环境；7、**网络综合布线：**结构化布线系统工程的设计、安装和测试；8、**UNIX使用及管理基础。**9、**Linux操作系统概述。**

三、VB VC++ VF应用程序设计班：

1）**Visual Basic：**2000年月1月20日-27日、3月1日-8月。培训费：880元（自费750元）资料费实收。培训内容：Visual Basic 5.0/6.0常用控件功能，方法，事件介绍及使用方法，用户界面制作，函数和过程的制作，基于VB6.0的数据库开发，多媒体开发，绘图，OLE对象及高级ActiveX控件制作，access数据库，帮助系统和安装程序制作，VB6.0核心技术客房机／服务器高级编程。

2）**Visual C++5.0/6.0：**2000年1月18日-27日、3月12日-22日。培训费：980元（自费850元）资料费实收。培训内容：C++/VC++面对对象的基本概念，机制和原理用高级编程方法、编写应用程序框架结构，消息机制，对话框，图形设备接口，Active X控件及切分窗口和多视。打印和打印预览的实现，使用SQL语句，OSBC结构及MFCODBC类对数据库的高级编程。

3）**Visual Foxpro：**2000年1月8日-16日、2月18日-26日。培训费：880元（自费750元）资料费：实收。培训内容：Visual Fixpro 5.0/6.0数据库基础，项目管理器，创建数据库，操作数据表，定位和查看特定的记录，使用查询检索记录，创建报表和标签，使用视图更新数据，创建表单管理数据，定制菜单栏和工具栏，与其它应用程序的集成，基于VF6.0的网络开发和高级应用技术。

联系电话：82317106,82327278,82313517.**通讯地址：**北京航空航天大学华盖信箱（100083）
报到地点：北京航空航天大学教学区四号楼后（北面）科想楼二层203室。（从北航正门进）。

---

www.8848.net

德加拉原版授权

世纪之行再次启航，船票价：118元

装上了强力发动机《电影风暴学英语》的《泰坦尼克号》还会撞上冰山吗？

《电影风暴学英语》是以原版英文电影为素材，并辅以强大的多媒体交互功能的系列英语教学光盘。目的是为英语学习者提供一个真实、生动、寓教于乐的英语听说环境。其动人的故事、清晰的音像、现代的美语将使您学英语更加轻松有趣。

4片光盘
+
配套中英文对白
+
使用说明书
定价：118元

看原版美国电影，
学纯正美国英语

电影风暴学英语



电影欣赏
角色扮演
自动复读
中英对照

泰坦尼克号

邮购2套以上者将享受特别优惠价：100元/套
欢迎您联合您周围的人一起邮购（免邮费）
邮购地址：北京海淀区西三环北路72号中经大厦302室（邮编：100037） 胡建国
电话：010-68486204，010-68486205
E-mail：hufeifei@sohu.com

8848网上超市 8848
全国独家总经销
网上订购：www.8848.net

电脑爱好者光盘

电脑爱好者光盘2000年版，融知识、工具、生活和文化于一体，充分发挥说明书和光盘两种媒体介质的优良特性，文字、图片、软件、网站和视频等多管齐下，大力提倡无线上网新概念，培养软件、网站和服务精彩三平台，其可读、可用和可藏性新年再创新高度。

光盘栏目：企业精品、软海拾贝、升级兵站、网站撷英、游戏部落、文件视点和期刊阅览。

说明书栏目：风雷电脑潮、高手培训班、微机专案组、升级参谋处、文化七彩虹、游戏特勤队和读编咖啡厅等；

2000年
全新改版！雷霆出击！

12.8元

内容精彩
版式漂亮
软件多多
更有震撼价

说明书160页，内加精美彩色插页；
光盘一张，内容、版式、效果个个精彩；

光盘每月一期，上旬面向全国出版发行

各地报刊零售点、新华书店有售，也可通过我刊邮购
汇款地址：北京海淀区白石桥48号
《电脑这好者》杂志社推广发行中心（100081）
查询电话：(010)62174357、62521832

大手 BIGHAND

尽显身手！

BH-300 强劲出击

新工具 新玩法 超常体验

通知
邮购大手每只95元（含邮资）

大手支持除纯鼠标游戏外的所有游戏，即使不支持普通手柄的游戏，也能用它玩。

十二个按键全部可编辑，可设置调试组合键功能，用单键实现多键功能，一键发出"必杀技"。

大手能让您自由设计自己独创的动作特技，人无我有，尽展才华。

两种工作模式，即可做为可编辑手柄，也可做普通模拟手柄使用。

即插即用，标准WINDOWS界面，全中文详尽帮助与说明。

BH-300 **用大手 不需快 只要创造**

套件内含（游戏手柄驱动程序盘及说明书）

石家庄智达：7038612　武汉：82807976
重庆至美：68790653　长沙：4121582
沈阳诚达：23887379　郑州：3944864

邮购汇款地址：北京海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝翰德电脑技术有限公司 郭小姐（收） 邮编：100081
电话：(010)62189071/72　传真：(010)62189047

广告咨询卡

我在贵刊_____年第___期的__彩色__黑白广告中看到__________公司(厂家)产品（技术信息），希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：______　年龄：______　电话：______　职务：______

工作单位：____________________

通信地址：____________________

邮编：____________________

填好后，请贴在信封背面。

TOP TEN 选票

姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	游戏龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

选票规则

★请您将最喜爱的游戏放在首位；
★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
★所选游戏不可超过5款，可少选；
★所选游戏若为英文版，请注明英文；
★填好后,贴在信封背面，复制有效。

晶合实验室

如有榜评，请在榜评末尾写清通信地址。

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2000年1月）

姓名		性别	☐男 ☐女	年龄	
通信地址				邮编	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递	☐ 专题综述	☐ 专题企划	☐ 特别情报
☐ 实用软件	☐ 硬件评析	☐ 前线地带	☐ 游戏赏析
☐ 网络时代	☐ 读编往来	☐ 攻略指引	☐ 游戏剧场
☐ 应用心得	☐ 问题交流	☐ 游戏畅谈	☐ 有字天书
		☐ TOP TEN	☐ 中国游戏报导

本期您最喜欢的文章	本期您最不喜欢的文章
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

本市双休日晚班招生

培训消息

北京华盖计算机工程中心为劳动部授权计算机高新技术考试站，微软授权ATC考试培训中心，课程由北航、清华，北大计算机专家教授及具有丰富实际经验的网络工程师任教，考试合格颁发全国职业技能证书或Microsoft授权ATC证书。

自费优惠！提供重修机会！

一、计算机高级（芯片级）维修班：

第88期–89期、2000年1月8日–28日、2月18日–3月7日。培训费：980元（自费850元）资料费实收。培训内容：586、Pctiumll多媒体电脑的安装调试、配件优选、系统板、最新数控电调显示器、软硬盘驱动器、电源、UPS、打印机（针打、喷墨、激光）和各种I/0接口电路的原理及维修（以上部分均安排相应实验），微机故障的软维修、病毒的防护及杀除，操作系统，内存的优化管理、Config,sys,Autoexee,bat文件的应用编辑技巧，微机组网、通讯及Internet介绍。**若报名参加劳动部职业技能考试交费：480元（包括上机费、串讲费、书费、考试费）。**

二、计算机综合网络（NT，NOVELL，INTERNET）实用技术班 12月16日–27日、2000年1月6日–17日、1月18日–29日、2月18日–29日**培训费：**1200元（自费1080元）资料费实收。**培训内容：**1、**网络硬件基础：计算机网络组建：**服务器，网卡、中继器、调制解调器等硬件设备的优选及安装连接，网线的制作；2、**Windows95使用基础：**Winsows NT体系结构及技术特性 3、**网络操作系统Windows NT：**NT4.0 Server核心技术及系统的安装、调试 NT系统管理。用户管理及性能优化Client与Serve互连及WindowsNT与NT与NetWare互联的各种技术；4、**网络操作系统Novell：**NetWare4.11系统特性；NetWare4.ll Server及Client安装、使用、管理；5、**Windows NT、Netware无盘站（Dos,Win95）技术；**6、**Internet技术：**基本结构与功能 Telnet,FTP,E-mail等软件的使用 环球信息网WWW和超文本协议HTTP介绍；Internet在NT上的应用；TCP/IP技术及网页制作；提供真正的上网实战环境；7、**网络综合布线：**结构化布线系统工程的设计、安装和测试；8、**UNIX使用及管理基础。**9、**Linux操作系统概述。**

三、VB VC++ VF应用程序设计班：

1）**Visual Basic：**2000年月1月20日–27日、3月1日–8月。培训费：880元（自费750元）资料费实收。培训内容：Visual Basic 5.0/6.0常用控件功能，方法，事件介绍及使用方法，用户界面制作，函数和过程的制作，基于VB6.0的数据库开发，多媒体开发，绘图，OLE对象及高级ActiveX控件制作，access数据库，帮助系统和安装程序制作，VB6.0核心技术客房机／服务器高级编程。

2）**Visual C++5.0/6.0：**2000年1月18日–27日、3月12日–22日。培训费：980元（自费850元）资料费实收。培训内容：C++/VC++面对对象的基本概念，机制和原理用高级编程方法、编写应用程序框架结构，消息机制，对话框，图形设备接口，Active X控件及切分窗口和多视。打印和打印预览的实现，使用SQL语句，OSBC结构及MFCODBC类对数据库的高级编程。

3）**Visual Foxpro：**2000年1月8日–16日、2月18日–26日。培训费：880元（自费750元）资料费：实收。培训内容：Visual Fixpro 5.0/6.0数据库基础，项目管理器，创建数据库，操作数据表，定位和查看特定的记录，使用查询检索记录，创建报表和标签，使用视图更新数据，创建表单管理数据，定制菜单栏和工具栏，与其它应用程序的集成，基于VF6.0的网络开发和高级应用技术。

联系电话：82317106,82327278,82313517.**通讯地址：**北京航空航天大学华盖信箱（100083）
报到地点：北京航空航天大学教学区四号楼后（北面）科想楼二层203室。（从北航正门进）。

---

www.8848.net

德加拉原版授权

世纪之行再次启航，船票价：118元

装上了强力发动机《电影风暴学英语》的《泰坦尼克号》还会撞上冰山吗？

《电影风暴学英语》是以原版英文电影为素材，并辅以强大的多媒体交互功能的系列英语教学光盘。目的是为英语学习者提供一个真实、生动、寓教于乐的英语听说环境。其动人的故事、清晰的音像、现代的美语将使您学英语更加轻松有趣。

4片光盘 + 配套中英文对白 + 使用说明书 定价：118元

看原版美国电影，学纯正美国英语

电影风暴学英语



电影欣赏
角色扮演
自动复读
中英对照

泰坦尼克号

邮购2套以上者将享受特别优惠价：100元/套
欢迎您联合您周围的人一起邮购（免邮费）
邮购地址：北京海淀区西三环北路72号中经大厦302室（邮编：100037） 胡建国
电话：010-68486204，010-68486205
E-mail：hufeifei@sohu.com

8848网上超市 8848
全国独家总经销
网上订购：www.8848.net

电脑爱好者光盘

电脑爱好者光盘2000年版，融知识、工具、生活和文化于一体，充分发挥说明书和光盘两种媒体介质的优良特性，文字、图片、软件、网站和视频等多管齐下，大力提倡无线上网新概念，培养软件、网站和服务精彩三平台，其可读、可用和可藏性新年再创新高度。

光盘栏目：企业精品、软海拾贝、升级兵站、网站撷英、游戏部落、文件视点和期刊阅览。

说明书栏目：风雷电脑潮、高手培训班、微机专案组、升级参谋处、文化七彩虹、游戏特勤队和读编咖啡厅等；

12.8元

2000年 全新改版！雷霆出击！

内容精彩
版式漂亮
软件多多
更有震撼价

说明书160页，内加精美彩色插页；
光盘一张，内容、版式、效果个个精彩；

光盘每月一期，上旬面向全国出版发行

各地报刊零售点、新华书店有售，也可通过我刊邮购
汇款地址：北京海淀区白石桥48号
《电脑爱好者》杂志社推广发行中心（100081）
查询电话：(010)62174357、62521832

大手 BIGHAND

尽显身手！

BH-300 强劲出击

新工具 新玩法 超常体验

通 知
邮购大手每只95元（含邮资）

大手支持除纯鼠标游戏外的所有游戏，即使不支持普通手柄的游戏，也能用它玩。

十二个按键全部可编辑，可设置调试组合键功能，用单键实现多键功能，一键发出"必杀技"。

大手能让您自由设计自己独创的动作特技，人无我有，尽展才华。

两种工作模式，即可做为可编辑手柄，也可做普通模拟手柄使用。

即插即用，标准WINDOWS界面，全中文详尽帮助与说明。

BH-300 用大手 不需快 只要创造

套件内含（游戏手柄驱动程序盘及说明书）

石家庄智达：	7038612	武汉：	82807976
重庆至美：	68790653	长沙：	4121582
沈阳诚达：	23887379	郑州：	3944864

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

邮购汇款地址：北京海淀区白石桥路40号开源写字楼北京贝翰德电脑技术有限公司 郭小姐（收） 邮编：100081
电 话：(010)62189071/72 传 真：(010)62189047



奔驰 PARADISE 系列DIY套餐 V1.1版

深圳市新天下实业有限公司荣誉出品
套餐策划：张祥泳（0755-3521049）
技术指导：董　平（0755-3521053）
技术支持：余军农（0755-3521064）
网址http://www.chinaparadise.com

DIY电脑的好处集中体现在：

配置灵活：品牌机工序较长，而且每推出一个机型必须经过一定的时间打响知名度，每个机型有较长的市场生存期，不可能像DIY电脑一样可以随时根据市场行情变化及时更新得到最优的电脑配置。而用户的需求千变万化，DIY电脑是满足各种不同需求的很好的形式。

升级方便：电脑性能每18个月就提高一倍，而价格降低一半的定律依然在产生着魔力。由于电脑采用了标准化和开放性设计，使得电脑可以通过更换其中的配件来实现整机性能的升级。而品牌机不允许自行打开机箱，更不允许自行升级，厂家也不可能逐个为用户升级，这一点正是DIY套餐的优势，对电脑爱好者来说更是不可缺少的。

价格便宜：品牌机广告成本、运输成本昂贵，其价格高出DIY电脑许多。奔驰系列DIY套餐是通过厂家第一手价格资料反映的电脑配置价格，最贴切地从用户的利益出发，所有价格接近套餐的成本价，并且根据市场变化，第一时间为用户反馈性能价格比最优的套餐配置。

许多用户对电脑特别是电脑市场并不是很熟悉，柜台装机随意性也很大，价格也比较任意，装机者难免吃亏。DIY市场需要一个比较规范的、为用户带来真正实惠和放心的引导方式，各个媒体于是应运而生了许多良莠并存的DIY套餐推荐，但是“枪手”之作太多，责任心不强的推荐也不少，而媒体推荐的价格常常脱离市场。奔驰系列DIY套餐的目的就是让消费者真正省钱、放心，为用户提供价廉物美的推荐配置。

奔驰系列DIY套餐推荐了实用型、家用型、商务型、豪华型四种八款配置。主板作为电脑的关键部件，对整机的性能起着至关重要的作用。在实用型和家用型配置中，我们推荐用性价比相当高的神龙系列主板，尤其是引领低价电脑潮流的神龙810主板，采用了最新的810芯片组，解决了原先810芯片组兼容性、稳定性方面的BUG。而神龙VPX和神龙MVP4稳定性也非常不错，价格低廉，对工作站和教育系统电脑而言都是经济、实用的选择。

在高档机型配置中推荐高档品牌中品质出色的奔驰主板，包括目前在市面上最受欢迎的PC 133规格主板——奔驰PIII-150A，不仅板载AC'97声卡、AMR，支持Ultra-DMA66，更为出色的是其逐兆超频和内存异步功能。作为BX主板的终结者，奔驰6BX3M、6BX3A是技术最成熟、性能最稳定的主板，具有极强的兼容性、稳定性和超频性能。

显示卡是电脑视频性能的重要部件，推荐用性价比极好的奔驰或小影霸显示卡，其中奔驰TNT2还是获得《大众软件》推荐的产品。

NEC奔驰系列光驱作为光驱市场的顶级品牌，稳定性、纠错性和使用寿命都非常出色，许多台湾光驱刚买回来时性能不错，但往往使用不到一年即大量返修，而NEC奔驰系列光驱使用寿命可达三年，并且市场价格和台湾光驱处于同一水平。最近，NEC奔驰系列光驱被评为了《微型计算机》读者首选品牌。

国产显示器技术已经取得了一定的进步，所以14"、15"显示器推荐用国产显示器，价格较为便宜。内存价格已有下跌，而CPU、硬盘价格则有上涨，此消彼长，总体价格波动不大。

实用型

奔驰 C190 V1.1型

配　置	型　号
主板	神龙VPX
内存	32M
显卡	PCI 64位显卡
CPU	Cyrix MII 300
声卡	无
光驱	无
软驱	无
硬盘	无
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	14"

￥2288

适合作为教育网络及无盘工作站

- ★ 可另加128元增加10M/100M自适应PCI网卡
- ★ 另加118元增加NEC 1.44M软驱
- ★ 另加900元增加4.3G硬盘

奔驰 C220 V1.1型

配　置	型　号
主板	神龙MVP4
内存	32M
显卡	主板内建
CPU	AMD K6II 400
声卡	主板内建
光驱	无
软驱	NEC 1.44M
硬盘	4.3G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	14"

￥3688

适合作为网络工作站或教育系统教师用机

- ★ 另加128元增加10M/100M自适应PCI网卡
- ★ 另加388元可升级至15"显示器
- ★ 另加438元可增加NEC奔驰32X光驱

家用型

奔驰 C280 V1.1型

配　置	型　号
主板	神龙3WXA4
内存	32M
显卡	主板内建
CPU	Intel 赛扬 400
声卡	主板内建
光驱	NEC奔驰40X
软驱	NEC 1.44M
硬盘	4.3G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	14"

￥4388

适合作为普通家用或办公用机

- ★ 另加398元可升级为64M内存
- ★ 另加128元可升级至6.4G硬盘
- ★ 另加138元增加AMR卡得到56.6K MODEM

奔驰 E320 V1.1型

配　置	型　号
主板	神龙6WXA4
内存	64M
显卡	主板内建
CPU	Intel PIII 450
声卡	主板内建
光驱	NEC奔驰40X
软驱	NEC 1.44M
硬盘	6.4G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	15"

￥6388

适合作为普通家用或办公用机

- ★ 另加328元可升级至PIII 500 CPU
- ★ 另加128元升级至8.4G硬盘
- ★ 另加138可增加AMR卡得到55.6K MODEM

商务型

奔驰 S320 V1.1型

配　置	型　号
主板	奔驰V370A
内存	32M
显卡	奔驰3D-128ZX（8M）
CPU	Intel 赛扬 366
光驱	NEC奔驰40X
软驱	NEC 1.44M
硬盘	4.3G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	15"

￥4888

适合作为商务办公或个人用机

- ★ 另加398元可升级为64M内存
- ★ 另加128元可升级至6.4G硬盘
- ★ 另加288元可升级至3D-TNT（16M）显卡

奔驰 S400 V1.1型

配　置	型　号
主板	奔驰PIII-150A
内存	64M
显卡	奔驰3D-TNT（16M）
CPU	Intel PII 450
声卡	主板内建
光驱	NEC 奔驰40X
软驱	NEC 1.44M
硬盘	6.4G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	15"

￥6888

适合作为商务办公或个人用机

- ★ 另加688元可升级至Intel PIII 500 CPU
- ★ 另加800元可升级至128M内存
- ★ 另加188元可升级至10.2G硬盘
- ★ 另加318元可升级至奔驰TNT2(16M)显卡

豪华型

奔驰 S500 V1.1型

配　置	型　号
主板	奔驰6BX3A
内存	64M
显卡	奔驰TNT2 M64(32M)
CPU	Intel PIII 500
声卡	主板内建
光驱	NEC奔驰40X
软驱	NEC 1.44M
硬盘	6.4G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
显示器	15"

￥7888

适合作为高档个人用机

- ★ 另加68元可升级为奔驰TNT2(16M)显卡
- ★ 另加188元可升级为10.2G硬盘
- ★ 另加688元可升级为17"显示器
- ★ 另加118元可增加木质音箱

奔驰 S600 V1.1型

配　置	型　号
主板	奔驰6BX3M
内存	128M
显卡	奔驰TNT2（32M）
CPU	Intel PIII 500
声卡	SB Live!
光驱	NEC奔驰8X DVD
软驱	NEC 1.44M
硬盘	IBM 15.2G
机箱、电源	普通
键盘、鼠标	普通
Modem	56K
音箱	木质
显示器	17"

￥11888

适合作为高档个人用机

- ★ 另加628元可升级为NEC 100M ZIP驱动器
- ★ 另加128元可增加10M/100M自适应PCI网卡

以上套餐均由新天下公司营销策划部精心策划，所有机型配置均经过新天下公司产品规划部严格测试，保证整机的品质、性能和使用寿命，并考虑未来升级需要。新天下公司并不销售以上套餐，只提供配置方案，为购机的读者服务。如有需要，请向当地奔驰系列DIY套餐加盟店购买。以上价格为套餐成本价，如需代为指导、装配，劳务费请另与各加盟店商议。

我们所做的一切都是为了使您省钱、放心！

以下是我们在全国各地精心挑选的实力和信誉良好的销售加盟店，承诺决不随意更改套餐配置，并保证决不使用假冒伪劣产品作为装机配件。如经发现有违反承诺的经销商，请向新天下公司投诉。

加盟店	电话
北京	
北京天旭城	010-62573129
北京翔云岭	010-62520579
北京东方同辉	010-62569775
北京菲世曼	010-62588508
北京宏安天润	010-62521445
北京深蓝	010-82667051
北京实全永拓	010-62615050
上海	
上海欣海	021-62150080
上海中意	021-64151307
上海联唯	021-62594421
上海镇鹏	021-53082878
上海惠邦	021-62158565
上海佳慧	021-64267811
天津	
天津瑞腾	022-27370875
天津元亨	022-27493741
辽宁	
沈阳蓝天	024-23995331
沈阳联众	024-23924820
黑龙江	
哈尔滨八喜	0451-2547474
哈尔滨海德	0451-2544516
哈尔滨捷利	0451-6207748
牡丹江百业	0453-6224514
大庆首选	0459-5988564
吉林	
长春丰利	0431-5640487
吉林勃讯	0432-2485258
山东	
济南邦得	0531-8916219
济南金海讯	0531-6981624
济南亿海	0531-6402421
青岛腾飞	0532-3840278
河北	
石家庄四维	0311-6672017
石家庄安达	0311-7029443
邯郸一品	0310-3091172
河南	
河南汇科	0371-3973615
郑州菲创	0371-3851290
山西	
太原同舟	0351-7242083
江苏	
南京雷鸣	025-3608336
南京金华韬	025-3605236
南京金长通	025-3681896
南京新天宇	025-3374161
无锡新科海	0510-2740111
扬州怡海	0514-7327144
常州三高	0519-6663399
徐州捷成	0516-3813326
苏州珠江	0512-5308515
苏州明瀚	0512-5517713
南通南航	0513-5507496
浙江	
杭州海山	0571-8086050
杭州华瑞	0571-8853448
杭州华欣	0571-8840969
宁波鑫安创	0574-7286481
温州新华	0577-8361330
温州中普	0577-8348498
嘉兴中软	0573-2079555
安徽	
合肥天地	0551-3654714
合肥金伟庆	0551-3638911
江西	
南昌南大	0791-6255570
福建	
福州天泽	0591-3375579
福州国众	0591-3375108
福州力高	0591-3342424
福州创源	0591-3321625
福州意达峰	0591-3372728
厦门杰瑞	0592-2205045
泉州电脑天地	0595-2281207
漳州便利	0596-2055075
广东	
广州华众	020-87590121
广州众联	020-87592034
广州缘份	020-87592848
广州嘉野	020-38788059
广州中辉	020-87572998
广州海达	020-87592840
深圳格兰源	0755-3244170
深圳鑫威格	0755-3239193
深圳俊杰达	0755-3782315
深圳中柏	0755-3244145
深圳超伦	0755-3244130
深圳众集源	0755-3687495
深圳今舟	0755-3696455
珠海天维	0756-2118237
珠海恒美	0756-2131705
肇庆远望	0758-2280562
汕头海硕	0754-8851173
广西	
南宁浩博	0771-5313676
梧州博浩	0774-3829196
海南	
海南瑞昌隆	0898-6756906
湖北	
武汉越昌	027-87881079
武汉帅科	027-87889336
武汉新设想	027-87862335
荆州纵横	0716-8111050
湖南	
湖南蓝威	0731-4427764
湖南合一	0731-4141626
湖南新地	0731-2221525
长沙乐德	0731-4120564
长沙企远	0731-4125500
四川	
成都新达	028-5572041
成都易达	028-5532289
成都正大	028-5438380
成都华正	028-5539608
成都鸿程	028-5548669
成都海威	028-5532236
绵阳蓝色	0816-2304802
重庆	
重庆三山	023-68635113
重庆八达	023-63866015
重庆四维	023-68790600
贵州	
贵阳科源	0851-5876022
贵州康普	0851-5816438
遵义康普	0852-8633843
云南	
昆明腾龙	0871-5140303
陕西	
陕西四班	029-5514969
西安嘉洲	029-5530373
西安翔隆	029-5516756
西安伊丁	029-4246728
甘肃	
甘肃索达	0931-8846596
宁夏	
宁夏金科隆	0951-6012589
内蒙古	
内蒙古思维	0471-4302725
新疆	
乌市东纬	0991-5857624
乌市恒利	0991-5827443

TOP TEN

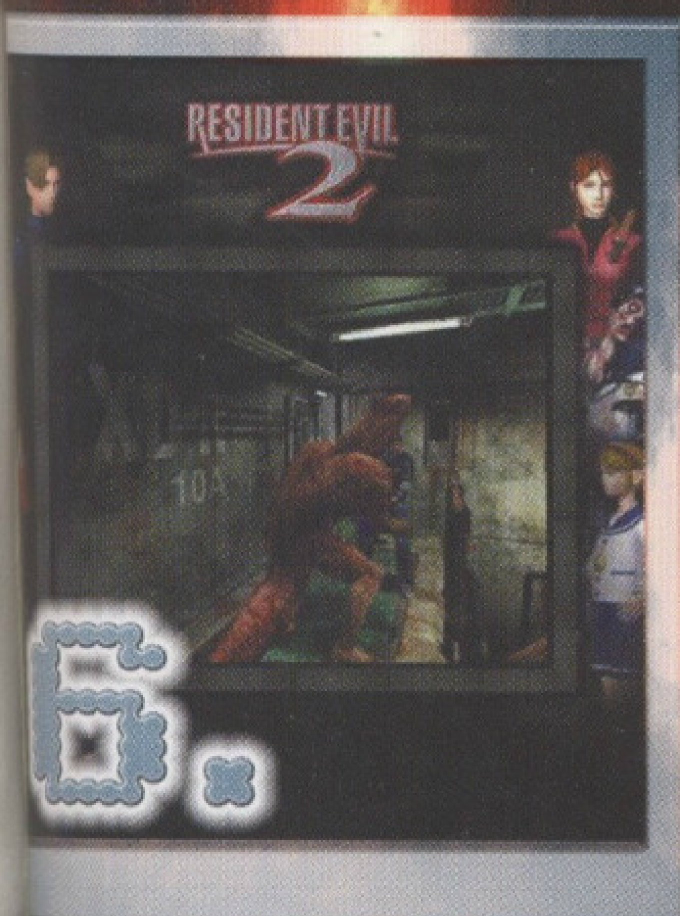


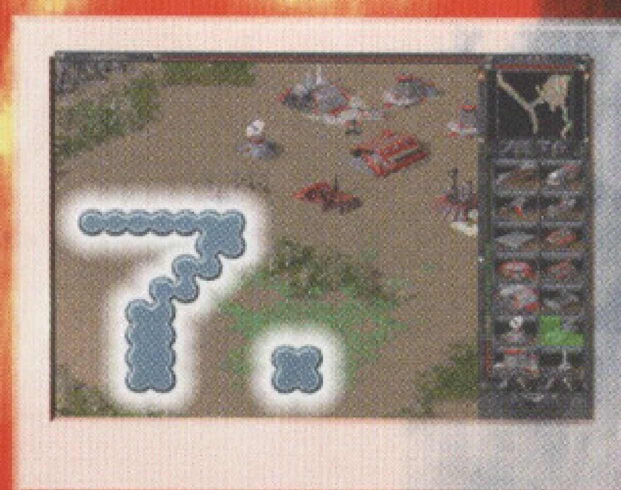


















① 大航海时代Ⅳ

② 心跳回忆永远属于你

③ 星际争霸

4.仙剑奇侠传

5.魔法门之英雄无敌Ⅲ

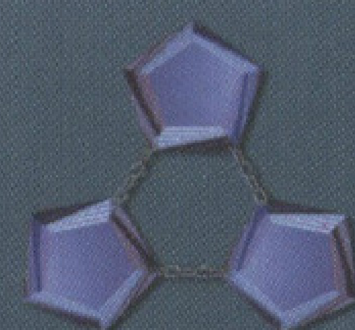
6.生化危机Ⅱ

7.命令与征服Ⅱ

8.足球99

9.大富翁Ⅳ

10.帝国时代Ⅱ



晶合实验室

大众软件1999年第三季度合订本配套光盘

圣魔战记专集

包括《大众软件》1999年第13至18期杂志全部内容的电子文件和《圣魔战记》系列游戏详细介绍。特别赠送从PS完全移植的经典战略游戏《圣魔战记——艾拉降临》（曾译《鬼魂力量》）简体中文完全版和《东方不败II》完全版。

邮购地址：北京海淀区苏州街邮局045信箱

邮政编码：100089

产品组电话：(010)67136350

零售部电话：(010)67164859

发行部电话：(010)67150932(4、5)-202（302）、67150881

邮购中心电话：(010)82634092、82634107

网址：http://www.popsoft.com.cn

电子邮件：chanpin@popsoft.com.cn

全国各地大众（晶合）软件销售连锁组织、软件专卖店及书亭有售









全彩手册 零售价：38元

预定于2000年初面市

SPECTRAL FORCE 圣魔战记

艾拉降临









上海依星电脑软件有限公司授权

北京晶合顺达计算机有限责任公司出品

零售价：6.5元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3383/TN